3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



www.plumbook.cn



游戏e家
专业游戏外设

诚招地区代理

晶钻盔甲
灵蛇
无影手
梦幻
魔音战神
小超人莱莱
极速

电玩家族 闪耀登场

PSP移动宝
PSP五合一套餐
晶钻盔甲

莱仕达 专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标

深圳市莱仕达电子科技有限公司
追求卓越品质 开创游戏外设新纪元
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本辑特别关注



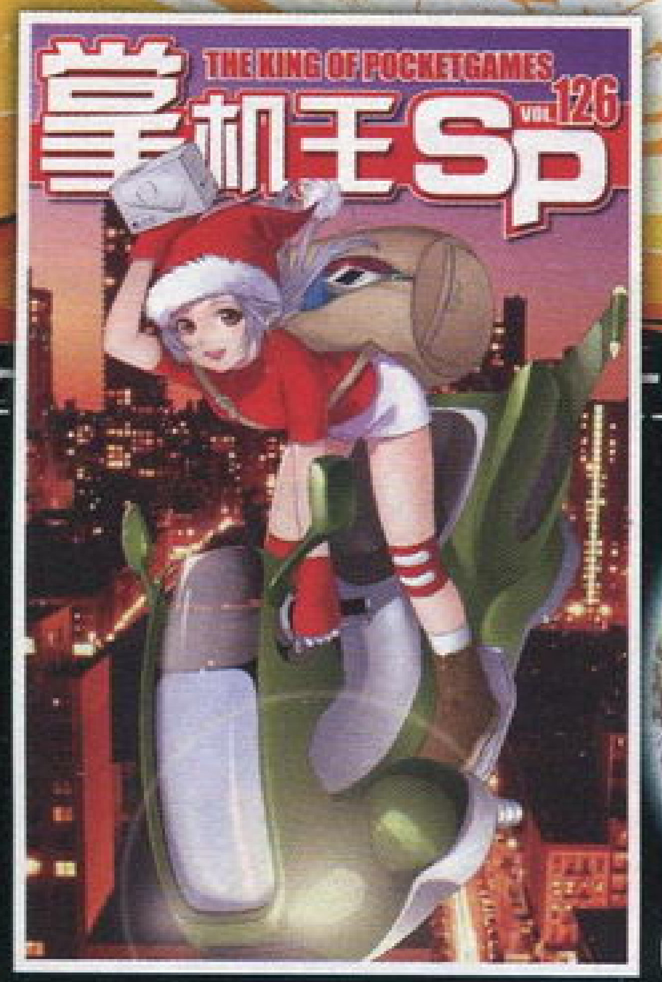
卷首语

临近年关，冬至、圣诞等节日接连而至，街上的喜庆气氛也越来越浓厚，不过对于上班族、学生族来说，这段时间却是一年中最忙碌的时候，忙着年终审核、忙着期末考试。不过再累也值，因为累完了就能彻底放松与家人、朋友大团圆了，大家是否也都会像儿时一样掰着指头等过年呢？不过现在的学生盼头可跟我们儿时大为不同，好不容易逮着这个一年才一次的绝佳机会好好打打游戏而不会被家长责骂，这才是快乐的“游戏”人生嘛！

伊娃

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌机王SP VOL.126



本辑赠品

《塞尔达传说 灵魂轨道》主题贴纸





封面画师：变色猪

美术总监：吴 松

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年12月第一版
印　　次：2009年12月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年12月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-272-6

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

www.plumbook.cn

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

事件 JUMP FESTIVAL 2010开幕，大量新作试玩参展

由集英社筹办的一年一度的动漫、游戏主题大型展会JUMP FESTIVAL 2010，于2009年12月19日至20日期间在东京都千叶县幕张会展中心召开。包括NBGI、Square Enix、Capcom和SCEJ等在内的多家日本大型游戏发行商，都在现场展出了各自新作的试玩或宣传影像。

Square Enix在现场共提供了4款游戏试玩，其中包括《王国之心 梦中诞生》（PSP）、《勇者斗恶龙VI 幻之大地》（NDS）和《四狂神战记》（NDS）这3款掌机游戏。其中《王国之心 梦中诞生》的试玩版有单机和3人联机两种规格，内容也与东京游戏展2009上提供的有所不同。现场还展出了PSP版《最终幻想 Agito XIII》的新宣传片，吸引了大量参观者驻足。

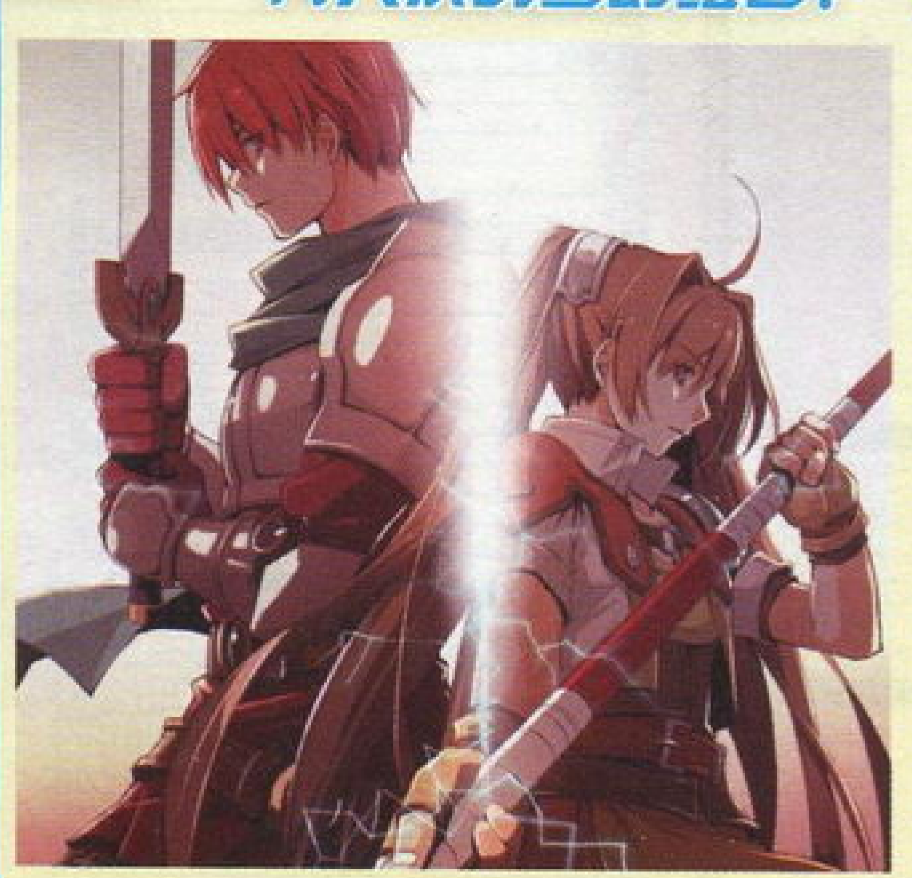
Capcom在本次JUMP FESTIVAL上开放的掌机游戏试玩只有《大神传 小小太阳》一款，基本形式也与东京游戏展上相同，依然是以4种“笔神”的学习和活用为主题的“基础篇”和“实战篇”，但选择的关卡均与之前有所不同，也因此颇受玩家们欢迎。

SCEJ为此次展会准备了包括《小小大星球》、《大众网球 携带版》、《勇者别嚣张3D》和《100万吨大卸八块》在内的6款PSP游戏，其中《100万吨大卸八块》的试玩是首次公开亮相。现场设置了许多PSP试玩机，入场玩家每次可以任选其中1款任意试玩10分钟。





软件 两大系列梦幻组合！《伊苏 vs 空之轨迹》公布



Falcom公司日前公布了预定于2010年发售的PSP新作《伊苏 vs 空之轨迹（暂名）》。本作是由Falcom旗下两大人气游戏品牌《伊苏》与《空之轨迹》携手共演的对战型动作游戏。

《伊苏 vs 空之轨迹（暂名）》以《伊苏7》的战斗系统为基础，“《伊苏》系列”与“《空之轨迹》系列”中玩家们熟悉的登场角色们将同台竞技并展开高速战斗。游戏中的战斗舞台也均为《伊苏》与《空之轨迹》历代作品中出现过的经典场景，并在其中设置了各种机关以增强挑战性。本作支持最多4人对战，包含1对1和2对2的普通对战，也可以进行1对3等形式的挑战赛。

杂志&3DM-SMV

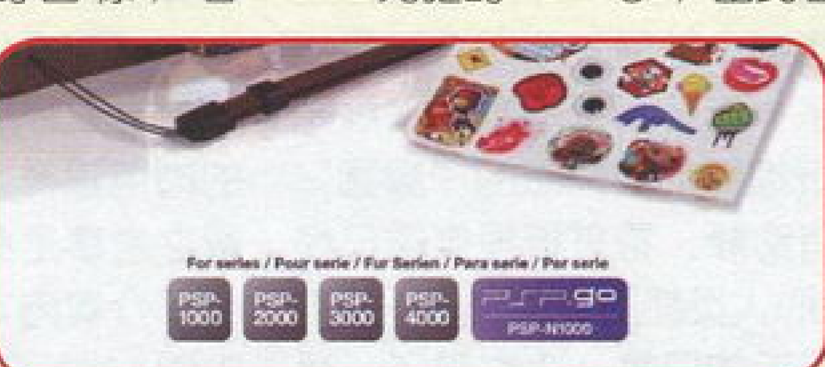
www.plumbook.cn

硬件 PSP-4000的初次亮相？

最新一期英国商业杂志MCV（电子版）上刊载了几种新的PSP官方授权配件的广告。但令我们感兴趣的不是配件本身，而是广告中宣传的一项不同寻常的卖点：兼容PSP-4000，一种眼下根本不存在的产品。

如图，与其他几个我们熟知的型号一样，他们也给PSP-4000专门制作了一个气泡效果的图标，看起来丝毫没有马虎。由于索尼之前从未公布过有关PSP-4000的任何消息，所以这要么是个精心制作的美丽错误，要么就是这款周边的制造商4gamers把大家都当成了傻瓜，以为没人会注意到这种显而易见的“暗示”。



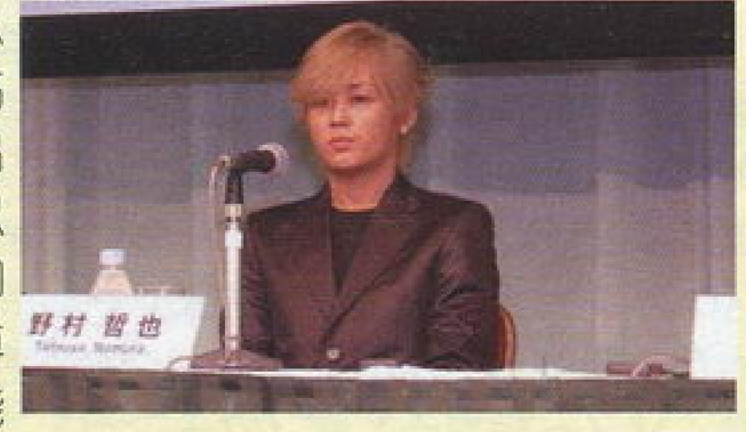


果然，事发后不久，4gamers就出面澄清说，并没有什么PSP-4000，一切都只是“误会”。真相如何眼下姑且不论，从PSP在2004年年底首发开始，2007年和2008年先后推出了2000型和3000型主机，2009年又新添了不带UMD光驱的PSP go，由此看来，即便是2010年再来个4000型，想必也不会让大家感到太意外。

软件 野村哲也确认《最终幻想 Agito XIII》开发顺利、透露两款新作

野村哲也恐怕算是Square Enix里最忙的人了，不仅要担负RPG超大作《最终幻想XIII》的角色设计，还要监督《王国之心 梦中诞生》和《最终幻想 Versus XIII》的开发。对了，《最终幻想 Agito XIII》的人设也是他！

现在，据日本最新游戏杂志透露，野村哲也手中还有两款此前从未公开过的新项目正在运行中，而且其中的一款已经进入后期录音阶段。除此之外，大家比较关心的《Versus》也将有情报更新，野村哲也透露开发小组正在全力以赴提高游戏品质，以确保即时演算画面能够与预渲染的效果看起来相差无几。最后，野村哲也还保证，PSP版的《Agito》开发工作进展十分顺利，我们但愿如此。



12月15日 神游公司的行货主机神游DSi在中国大陆首发。12月19日至20日期间，苏宁上海旗舰店举办了特别的首发活动，向前100名购机玩家赠送包括收纳包、屏贴、2GB存储卡和纪念购物袋在内的限量礼包。

12月17日 光荣公司宣布，2009年2月推出的《真・三国无双 联合突袭》的续作，PSP游戏《真・三国无双 联合突袭2》，将于2010年3月11日发售，售价5040日元。本作将收录孙策之妻大乔等全新人气武将，并追加新种类魔兽作为新敌人。

12月20日 以射击游戏开发见长的彩京公司旗下的街机射击名作《武装飞鸟2》，近日被确认将在PSP版上得到重制。重制版的基本形式与原作相同，但人设和场景焕然一新。本作支持通信对战，预定2010年2月发售。



12月23日 Capcom的动作新作《黑暗虚无》即将于1月19日登陆PS3和X360平台。与此同时，另一款新作《黑暗虚无 零》也将作为DSiWare下载游戏在NDS上推出。《黑暗虚无 零》是一款2D动作游戏，画面、音效和操作均沿袭FC时代游戏风格。玩家可以使用6种武器及各种道具挑战3个以上的超大地图，每张地图均设定有多个任务以及BOSS战。本作预定2010年1月发售，价格500点。

12月23日 Square Enix宣布，将为2010年1月28日发售的NDS游戏《勇者斗恶龙VI 幻之大地》提供街机游戏《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路Ⅱ 传奇》专用的览者芭芭拉卡片作为预约特典。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

卖肉之风

自从板垣伴信离开了Tecmo，大家都想知道过去一直跟着他的小弟早矢仕洋介能耍出什么名堂。谁知等了一年多，只等到个《忍龙SIGMA2》，男性玩家们都很怀念的“胸猛”女格斗家们还是没有动静，看来板垣伴信已经把TEAM NINJA核心人员都挖走的消息一点不假，早矢仕洋介接到手的只是一个烂摊子，还要肩负着尽快拿出作品帮Tecmo创收的重任，当然只能先赚些快钱。

《死或生 天堂》真是PSP男同胞们的天堂，把它翻译成“欲死欲仙 天堂”可能会更贴切。早矢仕带领下的TEAM NINJA不再挂羊头卖狗肉，沙滩排球这层遮羞布被掀掉，《DOA》堂而皇之地卖起肉来。一时间，PSP的方寸天地春色无边，2D与3D的波涛汹涌澎湃，从《一骑当千》到《女王之刃》再到《死或生 天堂》，PSP玩家比能在屏幕上摸得美少女们咿呀乱叫的NDS玩家们还要幸福。

按理，《死或生 天堂》这种游戏出在NDS上比PSP更为适合，边看边摸肯定比干过眼瘾强，双屏幕可以用来做某些部位的特写，擦太阳油之类已经被别人用过的创意也很适合这个阳光沙滩比基尼的游戏。但TEAM NINJA却选择了PSP，也许是因为3D美少女们跑到NDS之后将只剩一堆马赛克，没人想对马赛克上下其手，更不愿欣赏特写画面中更大的马赛克。除此之外，也许另一个原因是早矢仕洋介领导下的TEAM NINJA与索尼更亲近。

板垣伴信在位时，早矢仕洋介已经在负责PS3的《忍者龙剑传SIGMA》，还传出两人因为平台归属问题意见不一而闹口角。早矢仕洋介为PS3做了两个《SIGMA》，与索尼之间的关系应该是相当亲密的。虽说TEAM NINJA也在为任天堂制作《银河战士》新作，但只是项目承包的性质，是在TEAM NINJA的艰难时期利用多余的劳动力赚些外快糊口。《死或生 天堂》也是为糊口而做的游戏，不过毕竟是自己的牌子。

《死或生 天堂》会做到怎样的尺度？日本的游戏评级与索尼的游戏审查体系还在，3D的肉色建模上至少还会挂点布料，不过极尽挑逗之能事是必不可少的。比起板垣伴信，早矢仕洋介卖肉本领一点也不逊色，《忍者龙剑传SIGMA2》中用体感控制美女胸前波涛的功能是板垣伴信也要自叹弗如的，新官上任总要做出点成绩，早矢仕洋介相信把色相出卖到底是个捷径。

《死或生 天堂》不大可能变成一款好玩的游戏，但好看是肯定的。PSP的卖肉歪风正越刮越猛，过去这种歪风通常兴起于非主流主机的晚年，例如SS和DC。因为那时硬件商已经懒得对游戏的道德标准进行审核，而销量坚挺的PSP显然还没有到穷途末路的时候，这只能说明如今日本的游戏审核标准在放松。一向把关严格的任天堂照样通过了《心跳魔女神判》、《美少女麻将》等令人脸红心跳的游戏。日本的游戏行业不景气，小开发商的日子都不好过，第一方要给第三方活路，适当放宽条件是应该的。索尼早已宣布降低软件审核的门槛，从今年7月开始将PSP开发工具包的售价下调了80%。这些都是笼络中小型开发商的义举。

只是擦边球游戏的日趋昌盛到底不是件光彩的事，过去任天堂坚持对游戏的健康内容进行严格监控，是要在家长心目中建立令人放心的品牌形象，以未成年人为主要市场目标的任天堂才能成为父母为子女挑选游戏礼物时的首选。PSP的用户中也拥有越来越多的中小学生，若游戏内容过于豪放，难免会招致一些负面影响。从第一方的“放开”，到第三方的“豪放”，索尼还需取其平衡。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

话梅杂志 www.plumbook.cn

下一步



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

在刚过去的11月份，NDS系列主机在全美热卖了170万台以上（全球销量320万台以上），不但为任天堂确保年末商战全面胜利奠定了坚实基础，更再次证明了该主机的人气长盛不衰。不过对于那些急切期盼任天堂全面升级硬件的玩家们来说，现行主机的持续热销并不算是个好消息，因为任何一个精明的商人都不愿意在现行商品的销售趋势依然旺盛的情况下贸然发布换代产品，新商品的发布不但会大幅提升企业运营成本，更可能会遏止旧有商品市场需求的进一步成长。岩田聪本人也曾经多次坦言："对于任天堂而言，未来开发什么样的硬件产品并不是关键，而如何选择适当的发布时机才是最关键的经营课题！"从当前产业发展的大趋势来看，任天堂显然远未可以高枕无忧，苹果和索尼等竞争对手都在加速技术升级的步伐，如果耽于现有的稳定利益而不思进取，很可能因错失这个产业变革的最佳时机而沦为落伍者，因此笔者依然相信任天堂会在近未来正式披露其筹划多时的真正换代产品。

最近一段时间内关于次世代NDS的传闻此起彼伏，任天堂下一代主机将采用nVidia公司的Tegra 2处理器的消息事实已经得到了合作双方的默认，更有所谓业内人士在日本著名的网络社区2CH BBS透露任天堂已经暗中和Capcom社达成了合作协议，《MHP》的下一款正统作品将移籍至次世代NDS并作为初期的第三方主打商品，虽然这一小道传闻并未得到任何官方证实，但从业界的现状格局进行判断，还是拥有相当高的真实性。

Capcom的"《MHP》系列"应该算是日本国内至今为止最成功的非任天堂出品掌机游戏软件，该系列的横空出世挽PSP之衰亡于既倒，创造一派难得的中兴格局。若非受PSP硬件普及量的局限，《MHP》的商业成就完全可以比肩《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》和《成人脑力锻炼》等三款奠定了任天堂掌机帝国基业的传奇作品，精明如Capcom不可能不清醒认识到时下掌机游戏市场竞争力量的悬殊差距，凭借任天堂压倒性的市场影响力，索尼等竞争对手很难在短时期内彻底扭转被动的局面。Capcom也深知《MHP》的市场号召力仅限于日本本土，完全不具备"《口袋妖怪》系列"那种放诸四海皆准的广泛认知度，《MHP》要想真正打开更为广阔的欧美市场，任天堂的全面业务提携是不可或缺的！从技术角度来看，无论次世代NDS的硬件指标达到何种标准，任天堂肯定不会让自家商品再次出现现今NDS与PSP这样的机能巨大落差，"《MHP》系列"移籍在技术上也将彻底扫清障碍。

所谓卧榻之旁岂容他人酣睡，面对竞争对手，索尼在日本国内之所以能避免出现类似欧美地区那样的颓势，其功绩非在PS3而在于PSP。PSP在日本国内亦步亦趋的尾随竞争态势避免了原索尼系玩家层的迅速流失，营造了根基相当稳固的偏安格局。PSP的顽强抗战导致任天堂在日本本土始终无法彻底摧垮索尼的有生力量，两方目前已经陷入了旷日持久的拉锯对峙局面。PSP业务目前已经成为索尼在游戏产业最重要的经营业务，该业务的丰厚利润大大减轻了PS3软硬件巨额亏损所造成的财务压力，因此任天堂如果意图进一步扩大势力范围，惟有在下一轮掌机大战中彻底击溃索尼，而"《MHP》系列"的归属权则可能是相当重要的决定因素。任天堂自身便拥有着其他竞争对手难以匹敌的软件开发实力，该社实际上并不真正需要获得"《MHP》系列"最新作的独占发行权，最低限度上该系列能够跨平台发行的话，已经足够对索尼阵营造成沉重的打击。

早前曾率先披露了任天堂和nVidia合作开发次世代NDS的欧洲著名技术博客Digital Foundry最近又披露了索尼开发中的"PSP2"的最新消息，据说索尼将采用一块性能介乎Xbox和X360之间的PowerVR SGX543系列全新GPU，被作者赞誉为"技术怪兽"的索尼次世代掌机将在硬件性能上再次压倒次世代NDS。不过经过了历代掌机的商场角逐，人们早已经深切认识到硬件性能绝非决定成败的关键因素，真正左右市场大势的还是有力的游戏软件。

虽然PSP也已经有全球销量5000万台的辉煌数字，但是索尼在未来竞争中所掌握的筹码非但没有增加，反而越发捉襟见肘，该社显然应该放弃以硬件为核心的战略思想，在软件开发和商品流通渠道等方面多做文章……

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

www.plumbook.cn

掌机销量榜
PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

《梦幻之星 携带版2》和《高达对高达NEXT PLUS》两款年末最值得期待的PSP游戏均在12月3日发售，相比前作，这两款续作的销量均有了一定程度的下滑，不过幅度不是很大，人气依然很旺。并且由于出货相对来说较为保守，两款作品应该都不会出现像前作那样的降价甩卖情况。本周第一位又被老N的《朋友聚会》夺还，年末商战一向是任天堂的强项，而这款作品无疑也将随着年末商战的来临继续狂飙，2009年内突破200万不成问题。

软件销量（日本） 2009年12月7日～2009年12月13日

1 朋友聚会
トモダチコレクション
Nintendo | ETC | 2009年6月18日 | 3800日元
↑ 本周销量 9万6917套 累计销量 187万7103套 NDS

2 火影忍者 疾风传 终极觉醒3
NARUTO－ナルト－ 疾风传 ナルティメットアクセル3
NBGI | FTG | 2009年12月10日 | 5229日元
new 本周销量 7万841套 累计销量 7万841套 PSP

3 口袋妖怪 心金·灵银
ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー
Nintendo | RPG | 2009年9月12日 | 4800日元
→ 本周销量 6万5929套 累计销量 312万4150套 NDS

4 梦幻之星 携带版2
ファンタシースターポータブル2
SEGA | RPG | 2009年12月3日 | 5040日元
本周销量 6万3082套 累计销量 34万7965套 new PSP

火爆程度尚不及官方事前的豪言壮语，单看成绩已相当出色。新动作的加入、育成系统的调整以及与诸多厂商的合作都是有别于前作的活性分子，官方免费服务器的架设让更多玩家能方便地享受到联机乐趣。希望在借鉴同行经验的基础上，通过用户间的口耳相传，本作乃至本系列能发展为长卖型作品。

5 雷顿教授与魔神之笛
レイトン教授と魔神の笛
Level-5 | AVG | 2009年11月26日 | 5040日元
↓ 本周销量 4万9657套 累计销量 43万5069套 NDS

6 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS
机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS
NBGI | ACT | 2009年12月3日 | 6279日元
本周销量 4万8640套 累计销量 28万6292套



“《高达VS》系列”的成功除了要归功于《高达》作品的超高人气外，其优秀的对抗性与出色的手感也是不能忽略的，作为系列的最新作，这次厂商更是针对游戏的战斗系统进行了强化，NEXT DASH的加入使对战更为爽快，无论你是《高达》粉丝还是动作游戏爱好者都务必要尝试一下。

7 世界足球 胜利十一人2010
ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010
Konami | SPG | 2009年12月10日 | 4980日元
new 本周销量 4万6138套 累计销量 4万6138套 PSP

8 雷电十一人2 威胁的侵略者
イナズマイレブン2～脅威の侵略者～
Level-5 | RPG | 2009年10月1日 | 4980日元
↓ 本周销量 4万2993套 累计销量 73万1759套 NDS

9 光辉圣约3 瞳
ルミナスアーク3アイズ
MMV | S·RPG | 2009年12月10日 | 5229日元
new 本周销量 2万2357套 累计销量 2万2357套 NDS

10 马里奥&索尼克 携手冬季奥运会
マリオ＆ソニック AT バンクーバーオリンピック
Nintendo | SPG | 2009年11月19日 | 4800日元
↓ 本周销量 2万294套 累计销量 8万2662套 NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2009年12月7日～2009年12月13日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	13万696台	309万8745台	438万6117台
PSP	7万616台	204万8767台	1312万7231台
NDSL	1万478台	45万7564台	1786万3532台（2431万2738台）
PSP go	3337台	6万5665台	6万5665台

www.plumbook.cn

软件销量（美国） 2009年12月6日～2009年12月12日

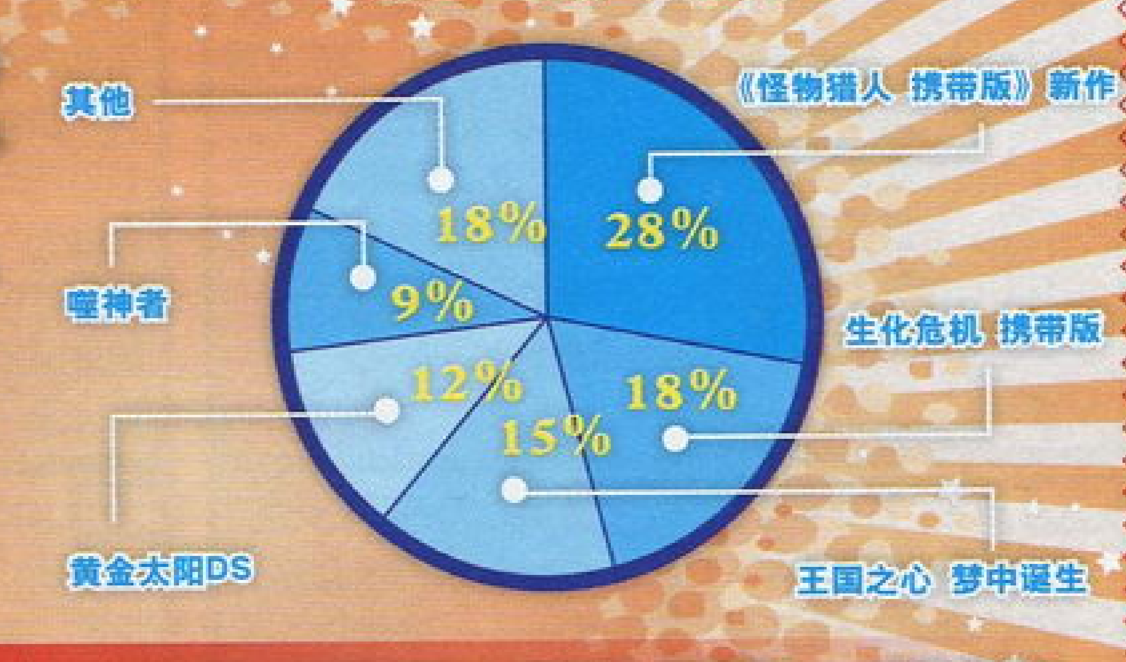


排名	游戏名	平台	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	■Nintendo ■A・RPG ■2009年12月7日	19万689套	19万689套
2	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	■Nintendo ■A・RPG ■2009年9月14日	9万9135套	76万3482套
3	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	■SEGA ■SPG ■2009年10月13日	8万516套	41万8010套
4	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	■Nintendo ■ACT ■2006年5月15日	7万4093套	755万7211套
5	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	■Nintendo ■RAC ■2005年11月15日	7万2323套	636万6164套
6	绘制人生 下一章节	NDS	Drawn to Life: The Next Chapter	■THQ ■ACT ■2009年10月27日	6万5052套	17万5986套
7	爆丸战士	NDS	Bakugan: Battle Brawlers	■Activision ■ACT ■2009年10月20日	5万7710套	35万8526套
8	创意涂鸦	NDS	Scribblenauts	■Warner Bros. ■ACT ■2009年9月15日	5万6317套	36万5667套
9	王国之心 358/2天	NDS	Kingdom Hearts 358/2 Days	■Square Enix ■RPG ■2009年9月29日	5万3951套	77万8993套
10	个性时尚 女生模式	NDS	Style Savvy	■Nintendo ■SLG ■2009年11月2日	5万62套	15万2604套

最期待

读者期待榜

（根据124辑调查表统计）



这个小栏目开办以来，每次的回函表上都可以看到大量玩家对PSP版《生化危机》的期待之情，到目前为止连一张游戏画面都没有公布的本作能引起读者们如此关注，这只能说明《生化》在国内的影响力之巨大。这次占了18%比重的其他游戏里有不少玩家提到了《真・三国无双 联合突袭2》，其实前作改变的勇气是值得肯定的，但不够成熟，希望续作能够变得更加完善，更好地回馈玩家的期待。

玩家心声

- 《生化危机》，好想体验体验手掌中的恐怖，日夜期待中……（北京 房宽京）
- 期待《真・三国无双 联合突袭2》，我想看看秦始皇的野心是什么，看他后面有几个爪子，好有意思。（安徽 程炫华）
- 《MHP3》，相信大家都在等待吧，天天都憋得难受，赶快出吧！（北京 张剑）
- 《牧场物语 双子村》，《牧场物语》承载了我从GBA—NDS的最好诠释。（江苏 秦扬）
- 《王国之心 梦中诞生》，大作是不需要说喜欢它的原因的，这就是原因。（广州 朱浩宇）

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼



这次点评的5款游戏中有4款得到了“热血推荐”级别的评价，值得一提的是其中有两款都是根据动漫改编的作品。在我们以往的印象中，动漫改编游戏大多是厂商忽悠人的骗钱之作，但这次的《火影》和《BLEACH》新作却不同，可以说是“不是FANS向的FANS向作品”，因为就算抛弃了吸引原作FANS的题材这个外衣，游戏本身的素质也是经得起推敲的。

R-TYPE 战略版2 巧克力行动



PSP 热血推荐

总分 24

耐玩度	★★★★☆
抓狂度	★★★★★
创新度	★★☆☆☆

经典STG《R-TYPE》转型为SLG后的第二部作品，玩家要从地球连合军、古朗杰拉革命军和异形生物拜德军三个势力中选择一个在浩瀚的宇宙空间内展开激战。

SSS级难度的作品，本来游戏就是小众向，厂商还把门槛搞得这么高，这一举动实在令人费解。游戏的总体玩法改变甚少，不过两倍于前作的登场机体数量让玩家在配置自己的队伍时更需费尽心机。战场上的第一目标基本都是以先过关为主，完成此项后再倒回来回收道具，这都是限制战斗回合数弄出的“好事”。新加入的四个要素中，电子干扰和基地建设系统算是比较成功，攻略中必须多加利用。而副官和捕获系统则显得非常鸡肋，前者的解说对于玩家攻关来说没有任何实质意义；而捉来的敌军只能用一关让捕获系统令人大失所望。 **8**

乌冬 系统、画面和音乐都比前作有了一定的进步，是一款做得相当扎实的作品，不过战斗动画演示还是略显拖沓，大多数时候都会直接选择关闭演示来保证游戏的流畅度。 **8**

胧月 完成度很高的科幻SLG，登场机体翻倍、读盘时间大幅缩短，相应的是难度同样大幅上升。作为续作来讲非常出色，但或许只适合SLG死忠尝试。 **8**

■R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート■UMD■Irem■SLG
■2009年12月10日■1～2人■无对应周边

火影忍者 疾风传 终极觉醒3



PSP 热血推荐

总分 25

上手难度	★★★★☆
爽快度	★★★★☆
手感	★★★★☆

改编自少年漫画《火影忍者》的格斗游戏，《疾风传》中的大量人气角色在本作中均会登场，除了对战以外，本作还设有横版过关任务。



在掌机平台上众多改编自《火影》的作品中，本作可以说是质量极高的一款。战斗系统在前几作的基础上进行了改良，战斗的整体节奏相当不错，操作手感以及打击感也让人满意。特技、奥义的表现帅气十足，不过本作在奥义上的削减让老FANS多少产生了一些不满。新增加的横版过关任务在难度、敌人的设置上有些不足，缺乏挑战性，让玩家在故事模式的后期会感到乏味。本作的音乐相当赞，画面方面的话背景还不错，但人物略显粗糙，就PSP的机能来说还有很大的强化空间。本作整体素质优秀，喜欢原作的朋友不要错过。



雷伊 由CC2制作的本作绝非是小打小闹的骗钱之作，爽快的打斗和华丽的必杀技让人大呼过瘾，不过老实说画面相比最初官方公布的截图缩水不少。 **9**

胧月 虽然仍能使用40名角色，但角色的更换幅度实在太大，漫画第一批角色基本消失。系统上缺少了吹飞追打，奥义的演出动画时间也缩短了不少，让人颇感遗憾。 **7**

■ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3■UMD■NBGI■FTG
■2009年12月10日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

www.plumbook.cn

BLEACH 灵魂嘉年华2



PSP平台横版过关版《BLEACH》的第二作，收录了从最初的“死神代行篇”到“破面VS死神篇”的故事，比起前作登场角色增加了不少。

总分24

爽快感 ★★★★☆

难度 ★★★★☆

系统 ★★★★☆

洋葱 可用角色、收录的故事内容都比前作要多了很多，战斗时角色的动作更加流畅，各种特技的效果依旧华丽眩目。剧情中插入了大量动画版的图片，语音量也十分充足，详细的故事交代让没看过原作的玩家也能轻松地了解剧情。与前作相比，本作在关卡难度上进行了调整，整体难度略有提高，不过由于系统上基本没有太大变化，对于玩过前作的玩家来说可能会缺乏新鲜感。另外还有一个缺点就是无法跳过剧情，不少关卡间的剧情都很长而且没多少原创，对于知道剧情的玩家而言看得会有些乏味。 **8**



阿鲁 这次的《灵魂嘉年华》依旧厚道，登场角色和可使用角色都大幅增加，对关卡和游戏平衡性也做了调整，并且还加入了大量动画里的画面，让原作粉丝大呼过瘾。 **8**

雷伊 打斗起来依旧爽快，但作为一款续作，让人感觉最大的进化只是在角色的增加方面就显得有些诚意不足了，不过游戏的本身素质还是相当值得肯定的。 **8**

■BLEACH ソウル・カーニバル2■UMD■SCEJ■ACT

■2009年12月10日■1人■无对应周边

魔法门 英雄交锋



总分23

系统新颖度 ★★★★☆

战略性 ★★★★☆

音乐 ★★★☆☆

“《魔法门》系列”首次登陆NDS平台的外传性作品，是一款融入了解谜要素的RPG，玩家要将战场上的单位进行配置从而完成相应的防御和攻击。



伊娃 将主角设定为《英雄无敌5》中的少年时期，这与整个游戏的卡通风格融合得恰到好处，而有着浓重奇幻感的魔法门传统风格亦得到了很好的保留，再加上日式风格的2D人设，使得对本作的第一印象好感大增。游戏的战斗系统充满着魅力和新意，相对于一般的解谜游戏，本作的解谜部分就显得更加具有战略性，因为是回合制战斗，再加上敌方阵营也有着数量相当的战斗单位，所以守、攻两方面都十分讲究技巧和战术，而这些战术思想的自由运用也正是本作最大的卖点所在。不过复杂的系统也就需要相当长时间的摸索才能深入了解。 **7**

乌冬 将战略要素与解谜结合的想法很有创意，可以说是系列一次成功的转型。连锁的种类很丰富，结合战况作出正确的连锁才能慢慢走向胜利。 **8**

盲先知 游戏有着高度的策略性和平衡性，在音乐和画面方面也算是可圈可点。游戏的难度偏高，可能会让对系统不熟悉的玩家难于上手。 **8**

■Might & Magic: Clash of Heroes■卡片（256Mb）■Ubisoft■RPG

■2009年12月1日■1～2人■无对应周边

光辉圣约3 瞳



总分24

剧情 ★★★★★

难度 ★★★★☆

自由度 ★★★★☆

系列第三作讲述的是人类和妖精争夺世界支配权的故事，玩家将扮演化为人类的“星之瞳”，与同伴一起为拯救世界而努力。



阿鲁 简单明快的系统和战斗是该系列的一大特色，不过本作的难度和前两作相比明显有所提升，如果不通过完成依赖任务来提升等级和获取强力装备，想一口气完成流程几乎是不可能完成的任务。系列特色之一的好感度系统得到了进化，战斗后玩家可以在学院里自由选择对象进行对话和好感度的培养，连一些非战斗成员都有不少故事等待玩家去发掘，不但丰满了角色的形象，而且也提高了好感度培养的自由度。游戏的剧情依然保持了较高水准，不过整个游戏声优配音的部分实在太少，以声优为目的进行游戏的玩家恐怕要失望了。 **8**

雷伊 系列发展到第三作，终于让人有了一种作为S·RPG来说像模像样的感觉，虽然值得大书特书的亮点依然不多，但细节方面明显成熟，可挖掘要素也很丰富。 **8**

胧月 便利的操作和自由模式下的谨慎制作均相当体贴，走路、对话、视点、地图等都不会引起玩家的任何不适。战斗比起前作有所进化，不过还是有魄力不足的感觉。 **8**

■ルミナスアーク3 ～アイズ～■卡片（1Gb）■MMV■S·RPG

■2009年12月10日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

www.plumbook.cn

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

文 乌冬



超时空要塞 终极开拓者

マクロスアルティメットフロンティア

PSP ◆NBGI◆ACT◆2009年10月1日◆日版
◆1～4人◆5229日元◆无对应周边

游戏时间：60小时以上



虽然前作有着诸多的不完善，但凭借着《超时空要塞》的号召力，最终也达到了15万份的销量，对于一款动漫改编游戏来说这个成绩实属难得，因此趁着今年剧场版播出，NBGI也趁热打铁推出了续作——《超时空要塞 终极开拓者》。

其实这个系列推出续作笔者一点也不觉得奇怪，因为连《高达》的一个UC年代就已经做了四作的《高达 战争》，对于同样拥有众多作品数量的《超时空要塞》而言，用剩下的作品再撑出一作也不是什么太大的问题，以NBGI的作风是绝对不会放过眼前这块肥肉的。



▲新加入的作品以各种短篇和OVA为主。

更高的自由度

作为一款机器人题材游戏，机体无疑是游戏的一大卖点，这点在前作就得以突出，登场机体的数量超过了50种。不过细心的玩家可能会发现，虽然前作机体很多，但其中有不少都是同一架机体的不同装备形态，这样数量看上去是很壮观，不过就给玩家在培养机体时造成了很大的不便。比如当我们早早地培养了VF-1S后，等获得VF-1S的强袭形态后就会遇到一个两难的抉择——究竟接下来是重点用基础能力更好的VF-1S强袭形态，还是用一直培养过来的VF-1S？要VF-1S强袭形态吧，这就等于说前面做的功夫全都白费了，又得重新培养一次机体，而要VF-1S也好不到哪去，虽然短期之内还的关卡还能应付，可到后期BOSS满天飞的关卡时，VF-1S基础能力不足的缺点就会逐渐显露，令战斗变得越发吃力。

而在本作中，装备系统的加入则让机体培养更为人性化，装备系统最大的作用就是将原作的机体装备作为强化部件的一种独立了出来，这样只要获得装备后，就可以在任务开始对机体任意装卸，就算能力差一些的初期机体，也可以依靠装备用到最后，避免

www.plumbook.cn



▲虽然游戏里收录的机体很多，但玩家常用的最多也只有十分之一。

了重复培养的麻烦。并且装备的种类也有很多，如适合空间战的强袭装备、重视火力的装甲等，玩家可以根据关卡的内容来更换，使游戏更具策略性。

《超时空要塞》的一大成功要素就是歌，系列一路走来创作出了许多脍炙人口的经典歌曲，直到现在也为广大动漫爱好者所津津乐道。对于这种受欢迎的要素，厂商肯定不会忘了用它来拉拢人气，即使游戏中只是把歌作为战斗时的BGM，但这对原作的粉丝来讲就已经有着相当高的杀伤力了。由于前作只收录了原作一部分人气较高的曲子，有些狂热的粉丝为了在游戏中听到自己喜欢的歌曲，更是将游戏ISO的歌曲替换，制作了许多收录了非官方歌曲的ISO，由此可见歌要素的影响力之大。而在本作中，收录的歌曲数量虽然有所增加，但相对于整个系列而言还只是极小的一部分，因而为了迎合部分玩家的需要，厂商这次想出了一个很好的解决办法，那就是加入了自定义BGM的功能。自定义BGM允许玩家将记忆棒内的歌曲作为游戏战斗时的BGM，现在想在游戏中听自己喜欢的歌曲就不必再进行复杂的ISO文件替换操作了，直接通过简单的复制粘贴就能完成，非常方便。

不足

本作的改变十分明显，可并不见得所有的改变都是好的，凡事都有两面性，这个情况也存在于本作之中。新要素里有一项是针对操作方面的，可能为了强调本作是一款驾驶飞机的游戏，厂商这次特地为游戏加入了类似《皇牌空战》那样的飞机拟真操作，让玩家有接近真实的飞机驾驶体验。但笔者不得不说这是游戏里最大的画蛇添足，可能刚接触的时候还会觉得挺新鲜，但玩久之后会发现拟真操作并不适合像本作这种快节奏的游戏，即使拟真操作可以让机体作出更加精细动作，但同时也增加了操作的复杂性，在普通操作里一键就能完成的动作，拟真驾驶的时候可能就要用到组合键，这样还不如空出手指多开几枪来得实在，而且玩家操作的战斗机大部分的时间都在战斗，哪会有时间注意飞行上的细节，当然是哪里有敌机就不管三七二十一朝哪冲，越是慢条斯理获得的评价只会越低。



▲遇到大量导弹追尾的情况时，拟真操作恐怕真的要手忙脚乱了。

另外，游戏在玩家水平与难度的平衡性上也把握得较差，虽说本作是动作游戏，但在技术层面上确实没有太多值得研究的地方，甚至可以说没有，所有关卡的打法全都是一种套路，只要会打一关，其他的关卡也就依葫芦画瓢了。能否过关更多的还是要看机体的能力，即使技术再差，有强的机体硬拼也能过，相反如果机体能力太低的话，纵使身怀一身好技术，该过不去的关卡一样过不去，那怎么办，一个字——刷。

结语

不管怎么说，本作的素质在动漫改编作品中依然算是比较高的，充实的游戏内容、爽快的手感、更加完善的系统，都使其无愧于“终极”这个名字。不过还是那句老话，如果系列不彻底与《高达 战争》划清界线，要想取得比《高达 战争》更高的成就也是不可能的。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



出现于传说中的**键刃**，蕴藏着**巨大**的**力量**。
相传过去出现的键刃持有者，既**拯救**了**世界**，
也给**世界**带来了**混沌**。

——摘自《安塞姆报告书8》

三个年轻的战士周游世界
解开键刃的秘密
这是系列中最年代久远的故事
所有命运的螺旋都起源于此

离本作的发售日已经非常近了，本次的最终报道又是内容满载。除了最新公开的游戏世界以外，还有更充分的联机内容、首次公布的迷你游戏等精彩内容。从目前的情况来看，本作虽然是一款掌机游戏，但是在内容的充实度方面相比家用机的2代却一点都没有缩水，各方面都是做得有模有样，厂商对其的重视程度相当之高。

文 雷伊　美编 澄香

王国之心 梦中诞生

キングダム ハーツ Birth by Sleep

Square Enix	RPG	预定2010年1月9日	日版
1～6人	6090日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.74 P11/Vol.80 P38/Vol.95 P24/Vol.100 P46/Vol.119 P51/Vol.121 P28/Vol.123 P24

诘梅杂志&3DM SMW
www.plumbook.cn

乘骑模式

在系列第一第二作中，在不同世界间的移动都是通过积木船来实现的。在本作中往来于世界同样需要交通工具，不过这个交通工具相对来说“更高科技”。本作中三位主人公可令键刃变形成移动工具，并乘坐它们在各个世界之间移动，而在该过程中，三位主人公均会以身披铠甲的姿态出现。三人的键刃所变形成的形状各有不同，而有时三人也会以铠甲的姿态进入战斗。



▶使用弓状键刃作战的阿库娅，看来该状态下她应该比较擅长远距离作战，不知其近距离作战能力如何呢？

◀阿库娅的键刃可以变形为弓的形状。

▲▶泰拉和维恩各自坐上了变形后的键刃，变形后的键刃造型非常未来化。

▶乘上键刃与敌人展开激烈的战斗。

◀满屏密密麻麻的敌人。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



迪士尼镇

迪士尼镇是在系列之前的作品中出现过的迪士尼城堡的城下町，现在正在举行盛大的节日“梦幻节”，所以气氛非常热闹。米妮以及大家熟悉的各位迪士尼的角色都会出现在镇上享受节日的快乐，而在节日过程中，玩家也可以玩到各种迷你游戏。



◀节日的机会难得，不过可惜国王陛下不在身边，米妮看上去有些失望。

米妮 Minnie Mouse

米奇国王的王妃，居住在迪士尼城堡。有着一颗温柔而又坚强的内心，绝对信任一直外出不归的国王，和臣民们一起守护着王国。本作中国王陛下依然不在国中，米妮同样肩负起了守卫家园的重任。

杜儿　辉儿　路儿

辉儿&杜儿&路儿 Huey&Dewey&Louie

精力充沛的三只小鸭子，是唐老鸭的妹妹的儿子，非常尊敬唐老鸭。不过三个小家伙也很喜欢调皮捣蛋，也常常给唐老鸭等带来麻烦，在《王国之心Ⅱ》里三个小家伙都非常爱吃海盐冰棒。



▲三个小捣蛋发现了一台奇怪的机器，好奇心肯定又被激发了起来。

阿库娅篇的故事

阿库娅见到了米妮王妃，毕恭毕敬地跪拜在了她面前。可是米妮一点都没有架子，甚至让阿库娅直呼其名。

节日中的3种迷你游戏

◀▼记下辉儿、杜儿和路儿的动作，根据节奏按键来制作雪糕。

韵律雪糕

3DM-SMW
www.plumbook.cn

正义队长 Captain Justice

黑暗队长 Captain Dark

皮特
王国之心II

在迪士尼镇各处登场的两个（？）英雄，皮带扣写有“CJ”的是正义队长，皮带扣写有“CD”的是黑暗队长。正义队长到处帮助那些需要救助的人，而黑暗队长则作为一个孤高的赛车手非常活跃。不过，这两人看起来不都和皮特很像吗？

泰拉篇的故事

泰拉独自一人来到了迪士尼镇，为了消灭Unversed，他决定参加节日中的赛车比赛，而他的对手，则是黑暗队长。

维恩图斯篇的故事

年纪还小的维恩碰到节日自然是非常兴奋，展现出了他天真无邪的笑脸。从正义队长的话来看，他之前似乎曾经帮助过维恩，事实又是如何呢？

▼▶ 玩家的目的是在限定时间内将水果打入敌人的球门内，只要进球就可以将Unversed赶出广场。



▼ 黑暗队长和迪士尼镇上的各位角色会作为玩家的对手登场。坐上变形后的键刃展开激烈的追逐赛吧。

水果射门





乱斗赛车

游鸣会&3DM-SMV
www.plumbook.cn

奥林匹斯斗技场



从未缺席“《王国之心》系列”任何一作的迪士尼世界。由于本作是前传，所以此时的海格力斯还没有成为大英雄，而大家熟悉的菲尔和大反派哈迪斯也会在本作中登场。除此之外，在这里玩家还可以遇到一个意想不到的家伙。

海格力斯 Hercules

宙斯之子，后来是众所周知的肌肉发达的大英雄，不过在本作中还是个少年。目前他的身体还远没有那么强壮，离英雄这个称号也还很远，在师父菲尔的指导下，他正在不断地磨炼自己。



《王国之心II》中的海格力斯

阿库娅篇的故事

阿库娅遇到了正在修行的海格力斯，从海格力斯口中得知他正在以泰拉为目标而不断努力，到底是什么事让他崇拜起泰拉来的呢？另外，在这里阿库娅还遇到了一个说话有点轻浮的少年扎克斯。



▲海格力斯希望自己变得和泰拉一样强大。

▶“跟我约会一次怎么样？”这句话大家是不是觉得听起来很耳熟？不过这次扎克斯是对阿库娅说的。

菲尔 Philoctetes

正在将海格力斯培养为一名出色的英雄的导师。每次一看到有点成为英雄的潜质的人，就非常兴奋地跑上去强制性地让其成为英雄候补生进行训练。

本作中也会有斗技大会存在

提起奥林匹斯斗技场，大家一定会想到连续与强敌进行战斗的斗技大会了吧。在本作中，泰拉、阿库娅也将参加斗技大会，赢了之后会有什么奖品呢？

◀画面中出现了类似沙漏的物品（敌人？），它会对剩余时间产生影响吗？



▶斗技大会似乎有着时间限制。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《危机之源 最终幻想Ⅶ》的主角，乐天派，后来成为了神罗战士1st。在本作中他以少年姿态登场，语气还是那么轻飘飘，很容易和人套近乎，不过出色的剑技也依然健在。



▼维恩和扎克斯的关系看起来不错。

维恩图斯篇的故事

维恩来到了斗技场，不过敌人Unversed也在此时出现。不过我方有维恩、海格力斯和扎克斯三人，要对付这些低级的Unversed应该不会太难吧。

—なんだと!

扎克斯 Zack



哈迪斯 Hades

冥界之王，企图消灭海格力斯，将奥林匹斯斗技场占为己有。在过去的作品中，他曾经唆使克劳德和奥龙（《FF Ⅹ》中的独眼大叔）和索拉，海格力斯等进行战斗。

泰拉篇的故事

泰拉独自一人来到斗技场，他强大的实力引起了哈迪斯的注意，哈迪斯在他耳边不知道嘀咕了什么东西，泰拉便决定在斗技场中与扎克斯一战。

泰拉和扎克斯的对决



▲在本作中，扎克斯还未从安吉尔那里得到那把巨剑，而是使用细剑来进行战斗。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



光辉庭园

光辉庭园，是在《王国之心》中被魔女梅尔菲森特支配的虚空城的前身，而在《王国之心Ⅱ》中，也证实了这里曾经是贤者安塞姆的弟子们埋头研究人心之黑暗的场所。在这个对后面的时代具有重大意义的地方，三位主角重新凑到了一起。

再次重逢的三人

之前采取分头行动的三人，终于在光辉庭园再次碰头，在这里三人会共同挑战BOSS。不过另一方面，维恩和阿库娅似乎发现泰拉的举止有些奇怪。三人的关系正在逐渐发生变化，隔阂的产生似乎已经在所难免？

维恩图斯篇的故事

维恩遇到了唐老鸭的舅舅史高治，史高治一眼就识破了维恩是从其他世界前来的，而其实他本身也是如此，而自称世界第一有钱人的他来这里的目的到底是什么呢？



▲泰拉拼命在问维恩之前是不是见过假面的少年，这里的假面少年，指的应该是大师・塞阿诺特的弟子吧？



▲挡在三人面前的巨大Unversed，是一个可以进行分裂和合体的难缠敌人。

三人共同挑战巨大敌人



▶无论之前选择的是哪条路线，这里都会和该BOSS进行战斗。



▲泰拉看起来好像刻意隐瞒着什么不说，这让维恩和阿库娅很困扰。

泰拉篇的故事

“也许总有一天你会出手救我的”——泰拉对维恩说出了这样意味深长的话，在和大师・塞阿诺特、布莱格接触之后，在他身上到底发生了什么事？

▲三位键刃勇者共同对抗强敌。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

布莱格 Braig



◀泰拉等人一直都在寻找的大师・塞阿诺特似乎被布莱格抓了起来?

▼一直对人心黑暗进行研究的布莱格，对键刃的了解非常深刻，而在他眼里，他觉得自己比泰拉更适合驾驭键刃。

贤者安塞姆的弟子，两手持有独特的武器。从他的外貌、谈吐以及名字来看，在之后的系列作品中登场的XIII机关中的No.2席格巴尔应该就是他的无存。

泰拉与布莱格的战斗

不知因为什么原因，泰拉要与布莱格进行战斗。布莱格非常擅长远距离作战，并且还会发动命中率非常高的狙击模式，如果玩家一直停留在原地不动的话可就危险了。

◀布莱格擅长远距离作战。

▲进入狙击模式之后，直到模式解除玩家都无法进行反击，只能四处逃跑。

机关成员前身陆续登场?

贤者安塞姆的弟子们背叛了恩师，进行关于人心黑暗的研究和实验，最终他们的心被黑暗所捕获，从而产生了无存，他们的无存结成了名叫XIII机关的组织……这些都是在《王国之心Ⅱ》中讲述的事实。而本作中，玩家们看到的是机关成员们还是人类时的姿态，而此时的他们又会是怎样的人物呢?

◀两个门卫其实就是后来XIII机关中萨尔丁和雷克塞斯的前身。

▶维克森和塞克希恩的前身是身穿白衣的研究员。

www.plumbook.cn



阿库娅篇的故事

来到光辉庭园的阿库娅，遇到了一个可爱的女孩。细心的玩家通过图片应该已经发现了，这个小萝莉就是《王国之心》初代和《王国之心Ⅱ》中的女主角凯莉。在初代《王国之心》中，曾经有过回忆小时候的凯莉和奶奶一起在光辉庭园时的情节，而相信在本作中，关于年幼时凯莉的剧情将会更加详细地进行披露。

▲年幼时的凯莉和奶奶。

◀从米奇国王的谈话内容来看，凯莉应该是被Unversed给盯上了。

米奇国王 Micky Mouse

在系列每一作中都有出场的迪士尼城堡的国王，对于整个系列来说都是个非常重要的人物。他同样也是一名键刃勇者，使用手中的键刃「探星者」压制敌人。在本作中，他仍处于键刃使用者的修行阶段，离开自己的城堡在外修行。

与米奇次元连接 神圣爆破

▼▲当按键与画面中米奇的头像剪影重叠的时候按键就可以进行追加攻击，画面十分华丽。

▼阿库娅和米奇国王的连携技，范围看起来非常大。

洁梅宗志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Mysterious Tower

不可思议之塔

不可思议之塔是米奇国王的师父、伟大魔法师伊安·西德所在的世界，而在《王国之心Ⅱ》中，索拉等人也造访过这里，并且三个妖精还帮他们做了新的衣服。在这里除了可以见到伊安·西德外，还能见到唐老鸭、果菲等大家熟悉的角色。

唐老鸭是迪士尼城堡的王宫魔导士，而果菲则是王宫骑士队长，两人经常一起行动。在前两部正统作品中，他们跟随索拉一起在世界各地进行冒险，寻找失踪的米奇国王。虽然本作的故事发生在初代之前，不过那时他们就已经在寻找米奇了，看来国王陛下真是神龙见首不见尾啊。

泰拉篇的故事

因为久仰伊安·西德拥有丰富的知识和超强的实力，泰拉来到了不可思议之塔，他似乎有什么问题想要求助于伊安·西德。

▲米奇在泰拉面前举起了什么发光的东西，这应该就是本作中作为关键存在的“星之碎片”吧？

唐老鸭
Donald Duck

果菲
Goofy

伊安·西德
Yen Sid

米奇国王的老师，伟大的魔法师。在《王国之心Ⅱ》中给过索拉等人作为移动工具的积木船。本作中泰拉称其为「大师」，莫非他也是键刃大师之一？

维恩图斯篇的故事

维恩来到了不可思议之塔，却被唐老鸭和果菲带到了伊安·西德处，听他们的语气，好像是在维恩身上找到了寻找米奇国王的线索。

阿库娅篇的故事

继泰拉之后，阿库娅也来拜见了伊安·西德大师，而伊安·西德提示她目前要做的事情并不是保护朋友，那阿库娅究竟该干什么呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

要素满载的幻影竞技场

在联机专用的世界“幻影竞技场”中，可以实现多名玩家的联机对战。继我们之前介绍的联机杀敌、联机玩“大富翁”之外，其实竞技场中还有很多可挖掘要素，这次我们就来深入地看一下。

收集勋章换取道具

在幻影竞技场中获得优异的成绩后，就可以得到作为奖赏的勋章。利用这些勋章，玩家可以在莫古利经营的勋章商店中交换各种道具，其中有不少道具是只有在店里才能换到的喔。



▲利用勋章可以在莫古利处交换物品。

◀如果是当场战斗的MVP的话，得到的勋章数将是平时的1.5倍。

可以换取的物品

在勋章商店中可以换取的物品非常丰富，不仅包括一般的消费道具、魔法指令，还包括了各种装备品和合成素材。有些物品是只有在联机中才能发挥作用的，其中还包括了一些角色之间进行交流的手势和动作等。另外，如果利用徽章解除了竞技场等级的限制，就可以开启新的模式。



与好友协力作战的“竞技场模式”

在竞技场模式中，最多允许3位玩家共同协力作战。而该模式下的敌人也是格外生猛，敌人招式多变、能力各异，不少敌人如果只靠自己单枪匹马的话，是根本不可能战胜的，因此必须依靠同伴们的力量才能将它们打倒。



◀将书本作为武器的敌人，打开的书本释放出旋风攻击我方。



▶不断旋转的激光，被打中的话我方会进入暗黑状态，导致攻击无法命中敌人。

协力专用指令

三人协力时可以共同发动专用指令“三重极限技”，这个名字相信对玩过系列前两作的玩家来说并不陌生，而在本作中，它将以一个新的形态登场。





◀▼三人分别站在地面上的光圈内，并根据画面要求同时按下指令，如果输入成功，空中就会出现巨大的光球并迸发出巨大能量。

梅杂志&3
www.plumbook.cn

最多6人联机对战的“VS竞技场模式”

在“VS竞技场模式”中，最多允许6名玩家进行联机对战。除了独自对抗其他玩家的“个人战”之外，还包括了分为两组进行PK的“组队战”。在战斗前玩家可进行各种设置，比如规则和使用的牌组指令等。



▲玩家可设定限制时间，而在指令方面，如果选择“继承牌组”（引き続きデッキ）的话，玩家就可以使用在单机模式下自己所设置的牌组指令了。

▶如果选用“专用牌组”（专用デッキ），那么当攻击敌人时其指令就会掉落下来，如果将它捡起来，就可以作为玩家自己的技能来使用。





◀在场景中也配置着指令，如果捡到强力的指令，无疑会使自己的实力大大提高。

与好友进行次元连接

如果在幻影竞技场中遇到了好友的话，那么他的能力就可以通过次元连接来由玩家活用。向该好友发出次元连接的申请并在单机模式下进行发动，那么玩家就可以使用该好友所装备的牌组指令。而当玩家在幻影竞技场再次遇到该名好友的时候，便可互相交换数据，获得终结技的经验值。





◀▲多多进行次元连接，那么在与好友重逢的时候就可以得到更多的经验值。

◀与好友进行次元连接便可以使用好友的牌组指令，这样就算我方等级不高也可以使用那些强力的指令了。而终结技的名称则可由玩家自行变更。

和好友一起玩迷你游戏

前文中介绍的迷你游戏之一的“乱斗赛车”，在幻影竞技场中同样可以玩，并且可以实现最多6名玩家联机，相信比起故事模式中的单人游戏，联机模式下的乱斗赛车会更加爽快、更具竞技性。



◀在联机角逐的过程中同样可以使用各种特殊指令。

▼指令使用过一次后，需要一定的充电时间才能再次使用。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

指令桌面游戏详细情报

通过之前的报道，我们可以得知在本作独特的“指令桌面游戏”中，玩家可以利用战斗中使用的牌组指令作为手牌来玩类似于《富豪街》的桌面游戏，而在游戏过程中，玩家可以令牌组指令得到成长，或是得到新的指令。这次为大家介绍该桌面游戏更为详细的情报。

特殊面板



◀碰到黑暗队长的话，我方的部分BP就会被强制夺走。



◀▲当玩家停留在特殊面板上时，会有迪士尼的角色出现，给玩家带来各种有利的支援效果。不过有的时候，也会有一些反派角色出现，比如黑暗队长。

▲有时还会碰到正义队长，他会给玩家带来什么效果呢？

神之手

◀▼消费魔法系的卡牌，令骰子变成两个，这样就可以更快地前进了。



◀神之手可以在掷骰子前发动，玩家可消费手头的指令卡，从而获得各种特殊效果。不过，在每个回合，玩家只能使用一次。

◀▼消费稀有的小丑卡会出现老虎机，玩家可获得光标停下位置的效果。

获得和强化指令

之前已经跟大家介绍过通过指令桌面游戏可以令牌组指令获得经验值并成长，而根据最新消息，在打完指令桌面游戏后，游戏中获得的附加面板和购买的面板都可以作为牌组指令归玩家所有，并且可以在实际的战斗中使用。



青梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn



不知道大家对PS2平台的小众向游戏《九龙妖魔学园纪》有没有印象，本作就是该游戏的发行商Atlus推出的又一款结合了AVG和RPG要素的学园传奇冒险游戏。本作无论是在游戏形式还是画面风格上都与《九龙》非常相似，但从目前的情报来看，本作和其并没有实质上的关系，不过如果本作能保持《九龙》的超高素质，那么无疑是非常值得期待的。相信制作游戏态度一向严谨的Atlus一定不会让我们失望。

AVG+RPG 学园传奇新作登场

東京鬼祓师
TOKYO MONO HARA SHI
鴉乃杜學園奇譚

咒言花札

“咒言花札”是被称为“神札”的纸片（卡片）的其中一种，它可以将生物变成“隐人”，将靠近的人消除。主人公所属的“日本OXAS（国立国会图书馆收集部特务课）”，就是一个由以回收神札为任务的“封札师”们构成的组织。

期待度 A

文 雷伊 美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	RPG	预定2010年春	日版
东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	1人	6279日元	无对应周边	

相关报道 Vol.120 P88

序章故事

现代新宿。这个世界上有一种被禁忌打开的小匣子，在这个匣子中封印着一种叫做“咒言花札”的纸片。虽然相传在解开匣子封印的时候就会带来灾难，但是有一天，这道封印却经由某人之手解开了。这，究竟是为什么？



主人公 七代千馗

本作故事的主人公，高中三年级学生，经过残酷的考验成为了一名封札师。主人公的名字可以在游戏开始时由玩家自行变更。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

故事的流程

在图书馆进行的调查中，主人公作为拥有能够看透真相的“秘法眼”能力的持有者被挑选了出来。他和武藤一缕、稚明零一起前往富士的树海接受封札师的认定测试。在排除挡路的种种陷阱、与守护咒言花札的隐人进行死斗之后，三人进一步加深了信赖关系，并合力出色地通过了测验。就这样，成为了封札师的三人一起转学到了位于东京都的鸦乃杜学园，而他们的目的，就是回收隐藏在学园内的神札。



▲鸦乃杜学园里似乎发生了什么事件，想必这应该和咒言花札脱离不了关系。



▲对待稚明零这样的无口少年，玩家是同样保持少言寡语好呢，还是该用热情来感化他？

稚明零

（声优：浜田贤二）

和主人公一起参加了封札师认定测验的男生，平时很少说话，感情不露于言表。

武藤一缕

（声优：户松遥）

开朗，天不怕地不怕的行动派，因为拥有秘法眼，所以小时候经常受到别人的欺负。



▲武藤一缕和主人公一样，也有着秘法眼的特殊能力。

坛灯治

（声优：间岛淳司）

鸦乃杜学园的学生之一。作风硬派，喜欢和人吵架，不过对和自己关系好的人却非常亲切。

穗坂弥纪

（声优：藤村步）

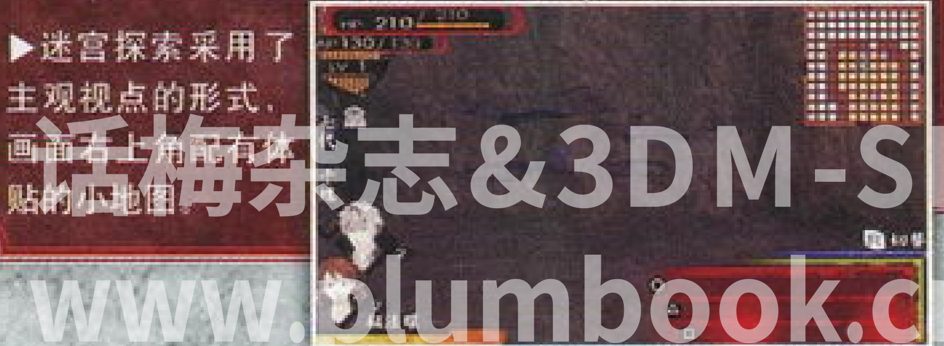
就读于鸦乃杜学园的女生，举手投足都很单纯自然，和周围的人很和得来。



▲在新的环境中，有着很多不熟悉的面孔在等待着主人公。

游戏系统

本作主要分为在鸦乃杜学园内发展剧情的AVG部分，以及在3D迷宫中进行冒险并与隐人作战的探索部分两大模式，并且探索部分与《九龙》一样，也是采用了主观视点的形式。在这两个部分间不断交替，玩家就可以推进流程的发展，并最终解开事件背后的谜团。



▶迷宫探索采用了主观视点的形式，画面右上角配有体贴的小地图。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

谜之少女

目前只在游戏的插画上露过一面的少女，关于她的一切都尚不明朗，暂时还是个充满谜团的角色。

在鸦乃杜学园推进剧情发展

本作的剧情主要都是发生在鸦乃杜学园之内，玩家需要前往校内的各处触发剧情、与其他学生们进行交流，从而不断地推进剧情的发展。



▲学校内有着各种设施可以前往。



▲和《九龙》以及《东魔》系列一样，本作的AVG部分也融入了感情输入系统。对于游戏中人物的发言，玩家有时要从多种感情指令中选择其一来予以回应。而根据玩家的回应，交谈对象的好感度也会发生变化。

在3D迷宫中进行探索

▼玩家的目的是回收迷宫的咒言花札，看画面右下角可以发现在探索过程中似乎有不少指令可选。





▲迷宫探索并不是主人公孤军作战，玩家可以挑选同伴（画面左下角）一起前去探索。

与隐人的战斗

当在迷宫中遭遇隐人的时候就会进入战斗，当然，战斗同样也是以主观视点来进行的，玩家需要消费AP（行动力）来发动各种攻击，消灭冒险途中的各种敌人。



▲主观视点的战斗可能会将一部分轻度玩家阻挡在游戏的大门之外。

话梅杂志&SMV
www.plumbook.cn

《机战OG》角色紧急参战！



期待度 B

随着发售日的不断临近，官方也放出越来越多的情报，这次要介绍的两位新角色对于熟悉《机战》系列的朋友来说应该不会陌生，下面就一起来看看他们在无限边境里有怎样的表现吧。

文 乌冬　美编 澄香

NINTENDO DS

无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	NBGI	RPG	预定2010年2月25日	日版
无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ	1人	容量未定	6279日元	对应周边未定

相关报道 Vol.122 P2/Vol.124 P36

人物介绍



▲战斗时阿露菲米还可以召唤出被称为“鬼菩萨”的鬼之面具进行攻击。

让我带领你去黄泉之路吧 阿露菲米

CV：水谷优子

鬼莲华，华丽地舞动吧

因为转移到无限边境的时候受到了冲击，除了名字外什么都不记得的少女。使用日本刀「鬼莲华」进行战斗。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



和阿露菲米一起行动的男子，同样也在转移时失去了记忆，战斗时使用的武器是带有刀刃的拐棍。

▲阿克塞尔和阿露菲米一起施放的必杀技"水流爪牙·连"。

▶拐棍折叠的棍身打开后，就变成了刀刃形态。

▲阿克塞尔独特的说话习惯在本作里也保留了下来。

话梅杂志&SPM-SMV
www.plumbook.cn

新系统

援护防御

本作中，当我方的前卫角色遭到攻击时，可以使用援护防御让后卫角色来代替承受攻击，援护防御时后卫角色是处于格挡状态的，受到的伤害会比全中敌攻击时要低。



▲承受了攻击后，进行援护的角色就会作为前卫留在场上。

◀画面右上角的应该就是发动援护攻击时的选项。

支援攻击

战斗角色可以设定一名同伴作为自己的支援角色，设定好后就可以在战斗中呼出支援角色进行支援攻击了，支援攻击一般有着各种各样的特殊效果。

夜

亡灵

噬光者

黄昏

机器人的追加攻击！



◀支援角色的支援效果可以在设定时进行确认。

▶阿克塞尔和噬光者的强力联携攻击。

开场动画醒目！

本作的开场动画由制作过《机动战舰抚子》、《苍穹的法芙娜》等知名动画的XEBEC担任，动画的质量非常值得期待，最后放几张截图让大家解解馋吧。

女性角色无疑是动画里的一大看点

诗梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 乌冬 美编 咕噜



2008年发售的《龙珠DS》相信勾起了不少80后玩家的儿时回忆吧，在其发售的一年多后，系列的第二作也即将要和各位NDS玩家见面了，这次小悟空又会遇到怎样的冒险呢，下面就一起来看看吧。

NINTENDO DS

龙珠DS2 突击！红绸军 ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军	NBGI	A·AVG	预定2010年2月11日	日版
	1～2人	容量未定	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

这次的敌人是红绸军！

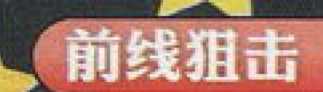
银大佐 白将军 红总帅 黑参谋 蓝将军 紫大佐

本作的故事紧接前作，讲述在第二十一回天下一武道会后，悟空为寻找龙珠展开了新的冒险，期间遭遇到了同样在寻找龙珠的红绸军，在和红绸军的冲突过程中，乌巴的父亲被红绸军雇来的杀手桃白白杀死，为了给乌巴的父亲报仇和抢回被夺走的龙珠，悟空只身一人闯进了红绸军的基地。和前作一样，原作的各名场面都会在游戏中得到忠实重现。

培梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



收录关卡增加！

游戏由许多关卡组成，玩家控制的小悟空需要在充满陷阱的道路中前进，并打倒关卡最后的BOSS才算过关。本作除了关卡数量增加外，陷阱和敌人的数量也丰富了不少。

▼游戏采用俯视视角，机关的情况可以一目了然。



两种操作

▶前作中只有触控操作，而本作则加入了按键操作。

紧张刺激的冒险

▲墙壁里伸出了刺针，要小心回避才行。



突进刺

▲用如意棒作出的突进技，可以攻击一条直线上的敌人。

如意棒模式

使用伸缩自如的如意棒进行战斗的模式，优点是攻击距离长，缺点是攻击频率上比格斗模式慢。



上车轮

连续突刺

▲对正面敌人的连续突刺，可以攻击远距离的敌人。

上挑



如意棒模式的基本连技

利用细长的棍身向周围的多个敌人施以的五连击，和格斗模式一样，无论在哪个节点上都可以接必杀技。

電擊杂志&3DM-SMV

以大海原为舞台展开新的冒险

Atlus于NDS平台上推出的著名3D迷宫冒险游戏“《世界树迷宫》系列”在时隔两年之后即将迎来新作。在本作中，玩家要率领着冒险者公会组织，前往“世界树迷宫”内展开冒险。游戏的特色在于迷宫地图需要玩家自己探索绘制，而从经典古式RPG《巫术》那引入的种种设定让作品兼并了高自由度和难度。



海都阿莫罗德

世界樹の迷宫 III 星海の来訪者

光环视频收录

期待度 A

文 羽纹 美编 澄香

NINTENDO DS

世界树迷宫III 星海的来访者
世界樹の迷宫III 星海の来訪者

Atlus	RPG	预定2010年3月4日	日版
1~5人	容量未定	6279日元	对应周边未定

寻找消失的海都阿莫罗德

被美丽的大海包围的海都阿莫罗德曾是个拥有高度文明的古代海上都市，然而100年前的一场大地震让这个原本富饶的土地发生了翻天覆地的变化——海都的中心部分沉入了海底，而发达的文明和技术也随之消失。此后海都上出现了巨大的迷宫，寻求海都消失之谜、寻求先进技术的人们纷纷聚集到此处，也许只有循着迷宫深入，才能找到些许有关古代失落之城的线索……



▲进入树海，第三度踏上世界树迷宫之旅吧。

到周边海域去探险

除了作为游戏主要内容的迷宫外，本作中还为玩家们准备了海都阿莫罗德周边海域的大片冒险场所。在这里我们会遇见各种未知的海生生物、神秘的小岛，甚至沉眠于海底的稀有珍宝！当然，在大洋中冒险将会遇到的困难和麻烦也是层出不穷，这些都是本作独有的新要素哦。

大航海



◀▲海域中分布着小岛、漩涡、船骸等代表着不同地形的图纹，新增的航海冒险会带给玩家们怎样的不同体验呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

全新的职业和角色形象

丰富的职业系统和高自由度的队伍编成是“《世界树迷宫》系列”的一大魅力所在。本作中的各职业形象由画家日向悠二操刀，全部绘制一新且职业的能力也在系列前作的基础上有了许多改进，力求给玩家们带来不一样的游戏感受。这里就为大家介绍目前已公开的几种职业。

公主

王子

继承了望族血脉的公主和王子，他们拥有能让编队全体成员士气上升的技能，将战局引向有利于我方的一面。

流淌着尊贵王族之血的公主和王子参战！



▲公主所使用的武器是剑，而能力方面似乎是属于攻守兼具的平衡型。

步兵

全身被厚重的金属铠甲所覆盖，防御力十分可观，同时能灵活运用手中的长枪作战，攻守能力都相当不错。

接取航海任务

OCEANIC QUEST

海都の冒険者に告ぐ

見ると、船の真正面の海が割れ
恐ろしい巨大な海竜が
君たちの船へと迫ってくる！

▲工会中追加了航海专用的任务。

South
PARTY CHART
AREA CHART

强大的海上敌人

レヴィアタンが現れた！

▶航海中可能遭遇各种危险的海生生物，它们会比迷宫中的陆上生物更难对付吗？

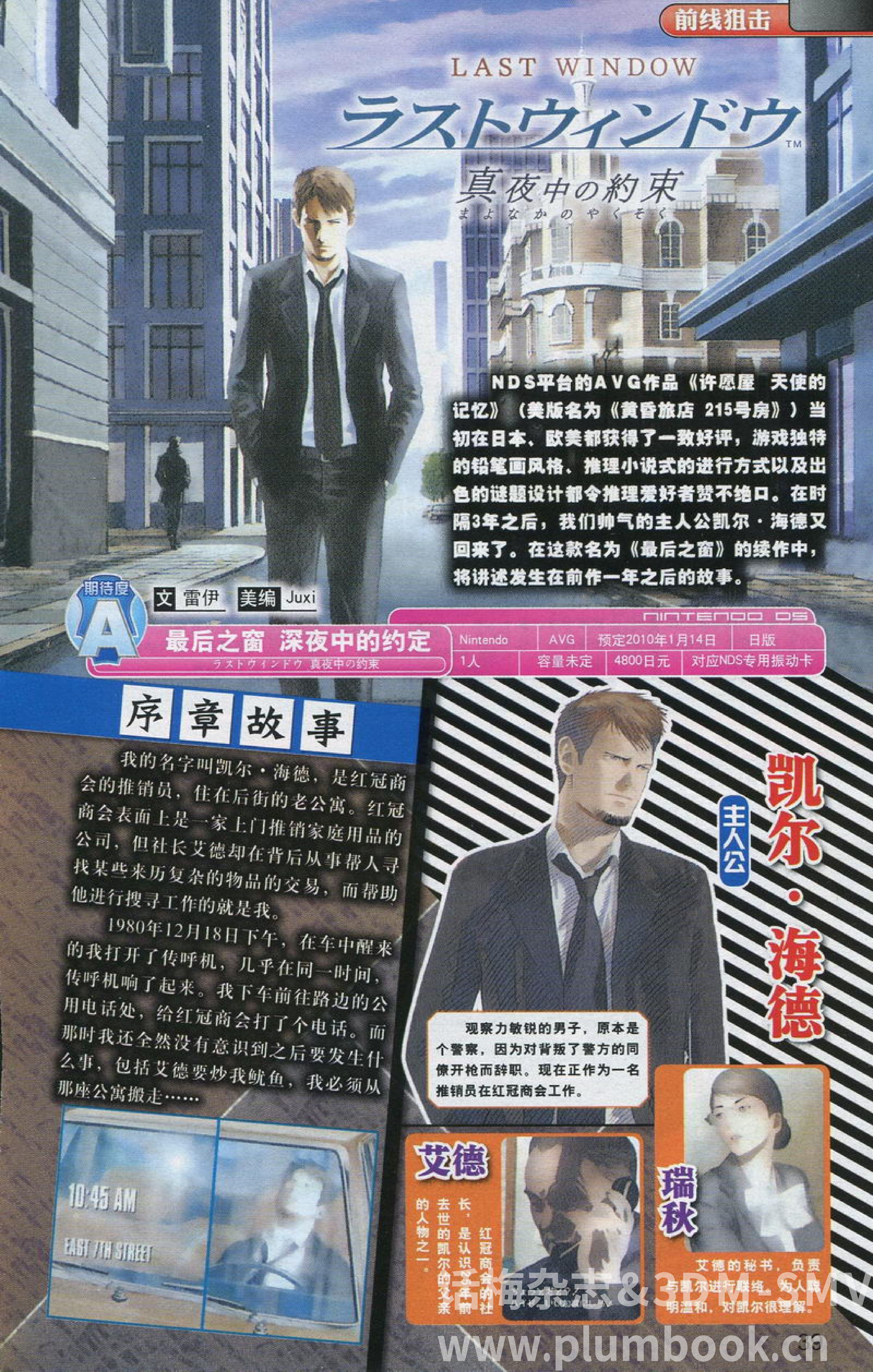
多人联机模式

接取到大航海任务后，玩家们可以通过NDS的无线联机功能展开多人冒险。本作最多支持5人同时进行游戏，不知道联机模式下是否会有特殊的敌人登场呢？

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



LAST WINDOW
ラストウィンドウ™
真夜中の約束
まよなかのやくそく

NDS平台的AVG作品《许愿屋 天使的记忆》（美版名为《黄昏旅店 215号房》）当初在日本、欧美都获得了一致好评，游戏独特的铅笔画风格、推理小说式的进行方式以及出色的谜题设计都令推理爱好者赞不绝口。在时隔3年之后，我们帅气的主人公凯尔·海德又回来了。在这款名为《最后之窗》的续作中，将讲述发生在前作一年之后的故事。

期待度 A

文 雷伊　美编 Juxi

NINTENDO DS

最后之窗 深夜中的约定
ラストウィンドウ 真夜中の約束

Nintendo	AVG	预定2010年1月14日	日版
1人	容量未定	4800日元	对应NDS专用振动卡

序章故事

我的名字叫凯尔·海德，是红冠商会的推销员，住在后街的老公寓。红冠商会表面上是一家上门推销家庭用品的公司，但社长艾德却在背后从事帮人寻找某些来历复杂的物品的交易，而帮助他进行搜寻工作的就是我。

1980年12月18日下午，在车中醒来的我打开了传呼机，几乎在同一时间，传呼机响了起来。我下车前往路边的公用电话处，给红冠商会打了个电话。而那时我还全然没有意识到之后要发生什么事，包括艾德要炒我鱿鱼，我必须从那座公寓搬走……

凯尔·海德（主人公）

观察力敏锐的男子，原本是个警察，因为对背叛了警方的同僚开枪而辞职。现在正作为一名推销员在红冠商会工作。

艾德

红冠商会的社长，是认识3年前去世的凯尔的父亲的人物之一。

瑞秋

艾德的秘书，负责与凯尔进行联络，为人聪明温和，对凯尔很理解。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新的舞台

本作的故事发生在前作的一年后，玩家探索的舞台从原本的黄昏旅店转移到了位于洛杉矶一角的古老公寓“西海角”。某天，主人公凯尔·海德收到了一封没有署名的来信，以此为契机，凯尔开始寻找老公寓尘封已久的秘密以及自己父亲的神秘死因。



西海角的居民们



玛格丽特·帕特里斯：凯尔等人所住的公寓西海角的女主人。

玛丽·里贝特：丈夫和哥哥同时遭遇交通事故身亡，独自居住在西海角的女性。



弗兰克·雷巴：顽固的初老男子，兴趣是在公寓内散步。



谜之男：正在打探凯尔过去的可疑男子，某天突然出现在了西海角。



史蒂夫·沃尔夫：音乐人，可惜作品都不怎么卖座，因此一直被金钱问题所困。

夏洛露·朱尼：来自法国的留学生，目标是成为一名电影导演。

西德尼和尼柯尔：公寓一楼的咖啡店的老板和看板娘。

游戏系统1 对话

作为一款推理作品，玩家常常需要和形形色色的人物对话并打探情报。在与其他角色交谈的时候，玩家需要充分考虑角色的性格和心理再选择恰当的选项。如果选择错误，不仅得不到情报，有时甚至会强制终止游戏。





如果让对方不爽了……



▲如果让对方心情不悦，就有可能导致Game Over。



选择正确的选项

▶故事继续发展。



◀如果在对话过程中发现可疑之处，对话框上方就会出现黄色的三角形图标，如果点击的话玩家就可以强制中断当前的对话而插入对可疑之处的提问，而如果放任三角形图标不管，则可以忽略掉这个可疑点。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

游戏系统2
探索

与前作一样，玩家需要在封闭的空间内进行探索解谜，不过游戏的舞台从原本的旅店变成了公寓。本作中的谜题数量依然丰富，而和前作一样，众多谜题同样运用到了NDS的丰富功能，玩家需要花费一番功夫才能将这些谜题一一解开。





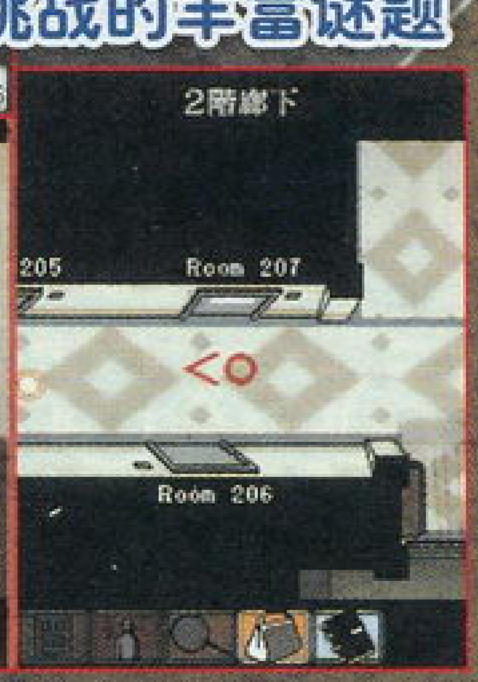


▶还有类似填字游戏的谜题，这对玩家的英文水平会有一定考验。

充满挑战的丰富谜题

▲解开谜题的操作方式多种多样，除了最常用的触控笔操作外，还有例如倾斜NDS主机、对屏幕吹气等多种多样的操作方式。





▶游戏的移动方式还是和前作一样，NDS的左侧屏幕为玩家的主观视点，而右侧屏幕则显示俯视的地图。玩家可以利用触控笔来对右侧屏幕中的人物缩略图进行操作，从而来控制人物在场景中的移动。

游戏系统3
小说

前作类似掌上互动推理小说的游戏方式给玩家留下了深刻的印象，而本作中，玩家真的可以在游戏中阅读如假包换的电子小说了。而阅读小说的方法也很简单，只要打穿游戏的各个章节，与其对应的电子小说就会陆续追加。在小说中，玩家可以更深入地了解角色们的内心世界。



▲本作中玩家可以阅读真正的电子小说。

第一章　不安な予感

一九八〇年　ロサンゼルス
十二月十八日午後九時

夜の帳が下りて、暗闇があたりをすっぽりと包み込んでいたその時刻、一台のワゴン車がケイブウエスト・アパートメントの前に停まり、中から不機嫌な顔をした男が降りてきた。

白いシャツに黒いネクタイを無造作に締め、少しくたびれた革のジャンバーを着たその男は、車の

2

Ch. 1-1P

◀玩家在游戏本篇中所采取的行动会在小说中有所反映，从目前的情报来看，小说的分量应该非常饱满。



▶每个章节的最后还有一个封起来的部分，裁开之后会发现什么小秘密吗？

▶小说同样有着丰富的章节，不知道章节名和本篇一样不一样。

目次

第一章　不安な予感
第二章　目障りな男
第三章　幻の女
第四章　アパートメントに潜む罠
第五章　裏切りの報酬

1P



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



勇者斗恶龙VI 幻之大地

ドラゴンクエストVI 幻の大地

Square Enix	RPG	预定2010年1月28日	日版
1人	容量未定	5980日元	无对应周边

相关报道 Vol.121 P19/Vol.123 P18

文 雷伊
美编 澄香

首次复刻的《DQVI》寄托着不少玩家的热切期待，这次我们来看看玩家们非常熟悉的、作为"《DQ》系列"代表性怪物的史莱姆们在本作中的表现，另外还有本作中关键的转职系统和部分职业的相关内容要介绍给大家。游戏发售时大家差不多已经放寒假了吧，相信到时候大家一定有充分的时间来体验这款经典大作的魅力。



DRAGON QUEST VI
ドラゴンクエストVI 幻の大地

史莱姆成为同伴

在主人公的冒险旅途中会遇到一些史莱姆，而其中有些史莱姆在主人公和它们对话后就会成为同伴。所以在城镇和迷宫中进行探索的时候，可要注意自己的身边有没有这些可爱的小家伙了，如果发现，就过去和它们说说话吧。

史莱姆同伴1
斑点史莱姆 斑助

史莱姆同伴2
荷伊米史莱姆 荷伊敏

史莱姆同伴3
深海史莱姆 玛利林

史莱姆同伴4
史莱姆骑士 皮埃尔

▼在小镇尽头发现了荷伊米史莱姆，和它对话后它就会成为同伴。荷伊米史莱姆擅长回复咒文，是一个非常实用的同伴。





▲不仅是在城镇中，在迷宫中也会发现史莱姆同伴们的身影。

3DM.SMV
www.plumbook.cn

史莱姆育成

成为了同伴后的史莱姆经过不断战斗，也可以和人类同伴一样获得经验值并升级。而当史莱姆们的等级提高时，就可以学会史莱姆们特有的各种特技。



▲旅行过程中，史莱姆也会为玩家提供各种意见和建议。



▲住在海中的深海史莱姆可以学会“海啸”、“冰之气息”等水系的必杀技。

▲别看史莱姆个头小，在战斗中的作用可一点都不容忽视。

史莱姆格斗场

史莱姆格斗场，就是史莱姆们与各种怪物进行热斗的场所。玩家可以派出自己培养的史莱姆上场参加战斗，如果能够取得胜利，就可以得到豪华奖品，不知道有没有什么奖品是只有在这里才能得到的呢?



▲顾名思义，只有我方史莱姆系的同伴才能参加格斗场的比赛。





◀战斗连续进行，只有坚持到最后才能获得奖品。

◀有时候敌人会不止一个，因此我方的实力一定要有所保证才能赢得战斗。

转职系统公开

转职系统在目前的不少RPG中都出现过，大家应该不会陌生吧？在本作中，如果转为特定的职业，就可以学会该职业特有的咒文和特技。本次的报道中，我们将为大家介绍转职系统的3个要点以及部分职业

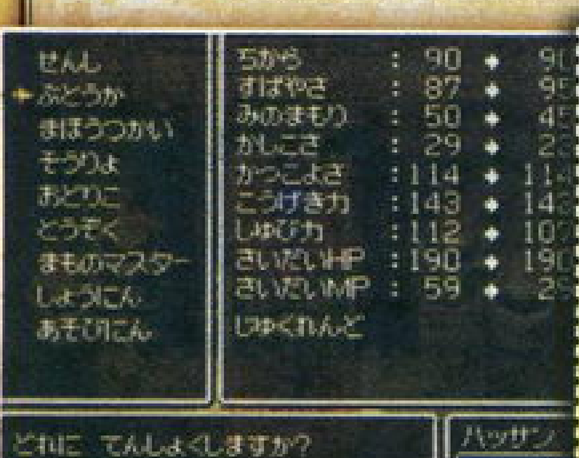


▲转职是在系列玩家非常熟悉的达玛神殿中进行的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

不同职业能力值不同

根据所转的职业不同，角色的能力值会进行或增或减的调整。比如如果转职为武斗家，那么速度就会上升，但与此同时智慧也会下降。因此玩家在转职的时候不仅要考虑特技和咒文的习得，还要关注一下角色在能力值方面的细微变化。



▶通过转职可以令某些能力提高，从而来弥补某些角色在个别能力方面的先天不足。比如哈桑原本的速度值很低，但转职为武斗家后就可以令其速度大幅提高。

学会丰富的咒文和特技

当转职为某种职业并不断进行战斗，那么就可以学会该职业对应的咒文和特技，而且这些咒文和特技是在普通升级时所无法学会的。另外，只要是已经学会的咒文和特技，就算转职为其他职业也能继续使用。这样一来，不断在不同职业之间转换，就可以学会各种具有特色的咒文和特技，令角色变成所向无敌的全能战士。



▲就算转职，角色目前的等级和学会的咒文、特技也都会保留。



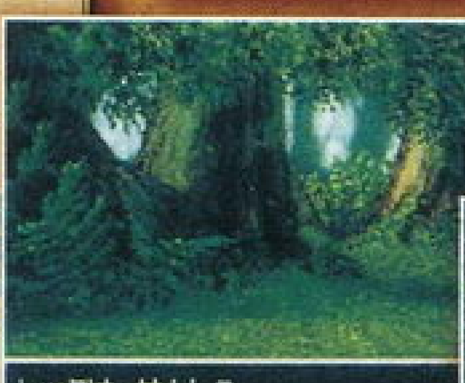
▶通过转职可以学会强力且华丽的咒文。

提高职业的熟练度

本作中的职业存在着熟练度的设定，当熟练度提高到一定程度后就可以令职业等级提升，并学会新的咒文和特技。熟练度提高的办法也简单，那就是不断地进行战斗。而就算转为其他职业，之前所练职业的熟练度也会保留，玩家完全不用担心自己的努力会付诸东流。

▶熟练度的提升与战斗次数有关，和达玛神殿的老婆婆对话可以得知离职业等级提升所需的剩余战斗次数，非常体贴。







▲▶职业等级提升，学会新的特技。

9种基本职业介绍

战士



最大HP和力量高是该职业的特性，适合作为物理攻击型角色。可以学会的必杀技包括随机使出会心一击或是攻击MISS的“魔人斩”，单发威力虽高但自己也会受到伤害的“双刃斩”等丰富的剑技。

武斗家

擅长赤手空拳进行攻击的武术，速度值很高，而容易使出会心一击也是该职业的优点。能够学会反复攻击全体怪物的“爆裂拳”等特技。



www.plumbook.cn

僧侣



队伍中重要的回复角色，也可以学会一些令我方同伴的能力值暂时得到提升的咒文。另外还能学会风系的攻击咒文，在攻击方面也不容忽视。

魔法使

能够使用包括火炎系、爆发系、冰系等在内的各种属性的攻击咒文。另外，还可以学会诸如让敌人沉睡的催眠等辅助系咒文。

舞蹈家



擅长跳舞，用自己的舞姿来支援同伴，并对怪物进行干扰的职业。职业等级提升后可以学会令全体怪物瞬间全灭的“死之舞”等特技。

盗贼



速度值非常高的职业，可以学会各种与偷盗相关的特技，除了战斗中可窃取敌人的物品外，如“盗贼之鼻”这样可以探知出周围宝箱数的特技也会给探索过程带来很大方便。

商人

擅长赚钱和道具鉴定。当队伍中有商人这个职业时，战斗后得到的金钱会增加。另外，特技“大嗓门”可以吓退怪物，对队伍的支援效果也不错。

游人

在战斗中经常会做一些奇怪的举动，比如穿着泳装跳舞、装哭等。虽然看上去这些行动没什么实际意义，但说不定会发挥出意外的价值。

魔物大师

能够灵活操控怪物的职业，比如在进入战斗前让怪物睡着或离去。虽然不能令怪物成为同伴，但是可以使用怪物的特技，如烧尽周围一切的“火炎的气息”等。

上级职业

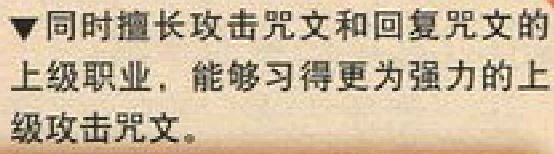
上级职业可以学会比基本职业更强大的咒文和特技，不过转为上级职业需要一定的门槛，当将多个基本职业的等级提升到最高时，才可以转职为上级职业。下面先给大家介绍一下本作中的3种上级职业。

战斗大师



▲兼具战士和武斗家能力的上级职业，能够使用“岩石落”等强力特技。

贤者



▼同时擅长攻击咒文和回复咒文的上级职业，能够习得更为强力的上级攻击咒文。



勇者

◀传说中的职业，招牌特技是系列玩家非常熟悉的“超重斩”。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



收录190曲以上古典音乐的节奏游戏



期待度 B

のだめカンタービレ
Nodame Cantabile
楽しい音楽の時間デス

NDS 交响情人梦 欢快音乐时间

のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス

◆NBGI◆MUG◆预定2010年2月18日◆日版

NBGI曾于2007年4月19日推出过第一款以《交响情人梦》为题材的NDS游戏，当时只不过是一款小品级的作品，时隔近三年又公布续作确实让人颇感意外。本作依然由热销2200万部的人气漫画《交响情人梦》改编，不光收录了以演奏为乐趣的“演奏大厅”模式，还包含“野田女神泉”、“问答咖啡馆”、“音乐沙龙”、“我的房间”、“变换匣”，总共六大模式。玩家能够亲自演奏精选出的30首曲子，而游戏中总共收录的曲子多达190首，这些音乐都支持在NDS的休眠状态下欣赏。

收录的模式	
演奏大厅	本作的主模式，能演奏原作中登场的30首曲子。
音乐沙龙	能欣赏各种音乐的模式。
问答咖啡馆	关于野田妹和古典乐的问答模式，收录问题数多达650个以上。
我的房间	能制作原创的音乐专辑。
野田女神泉	将收集到的“野田币”投进泉水，获得礼物。
变换匣	能变更效果音等设定的模式。

作为主模式，“演奏大厅”收录了30首世界名曲，玩家可以选择“指挥”（千秋）和“钢琴”（野田妹）两种方式演奏。根据上屏流过的音符，在恰当的时机以触控笔完成点击或滑动的简单操作即可完成。演奏难度分为三个等级，玩家可以分别给野田妹和千秋更换演奏时的服装和背景。不过，这次演奏时的表演画面中，千秋和野田妹都变成了3D角色。看上去可能稍显粗糙，不过人物的动作比起前作更为丰富。

在“音乐沙龙”中可以欣赏原作登场的约190首古典乐。玩家不但能播放音乐，也能看到原作中对应该曲的漫画，得知曲子的历史。茂木老师等原作角色也会展开详尽的乐理解说。

“我的房间”则是相当于游戏自带的音乐播放器，从“音乐沙龙”的所有乐曲中选择出自己喜欢的，添加到该模式下的播放列表中，就能集中欣赏了。该模式即便是在NDS的休眠状态下也能照常运行。（文：胧月）




▲演奏开始后，只要玩家能掐准时机完成操作，演奏乐器数量便会逐步增加，最后形成壮大的交响曲。



▲音乐爱好者不容错过的模式，磨练自己的音乐常识吧。



▲更换服装和背景，背景既有传统的音乐厅，也有独特的宇宙风格。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



PSP 奋力一发 充电娘CC

ファイト一发！充电ちゃん！！CC

◆Russell◆AVG◆预定2010年春◆日版

本作是改编自2009年7月的新番动画《魔力充电娘》的一部作品，故事讲述的是一群生活在平行世界的一种名为充电娘的女性生物，她们的任务就是在人们无法承受沉重压力而心智受挫时，用巨大的插头插入他们的身体让这些人恢复元气。在本作的游戏世界里，玩家要扮演一位名叫赛尔（セル）的新人充电娘，游戏的故事也是围绕着赛尔而展开，玩家可以通过赛尔的视角看到努力工作的充电娘和人类的种种爆笑故事，游戏一共有7个结局等待着玩家。游戏中各个主要角色的声优和动画版一样，新人充电娘赛尔的声优则由喜多村英梨来担当，动画原作里有着不少让人脸红心跳的画面，游戏版的本作不知道是否能继承动画版的“优良传统”呢？让我们拭目以待吧。（文：阿鲁）

▲生活在平行世界的冒失充电娘，不过心地却是大大地善良。



■一切准备就绪，充啊！

轻松幽默的女性向恋爱游戏 移植PSP





期待度 B

PSP 维他命Z 革命

ビタミンZ レボリューション

◆D3 Publisher◆AVG◆预定2010年3月25日◆日版

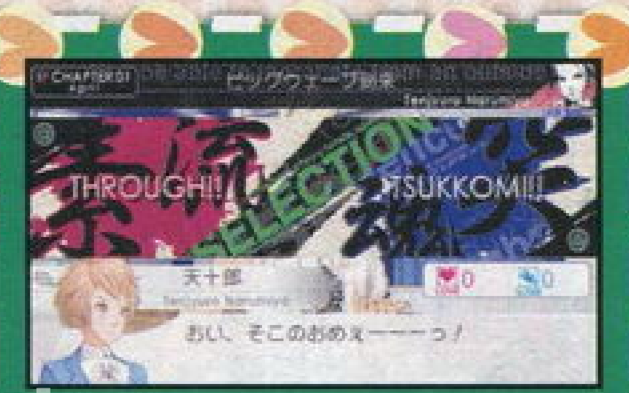
《维他命Z》是曾经在PS2平台上发售的女性向恋爱游戏，该作品以各种无厘头恶搞剧情吸引了不少女性玩家，再过不久，这款作品就要在PSP平台上与大家见面了。玩家在游戏中将扮演活泼坚强的女教师北森真奈美，去帮助学校出了名的问题班级——Class Z的学生们。本次移植版的追加要素相当丰富，不仅增加大量新剧情，PS2版中原本一些不可攻略的角色也将会变成可恋爱对象。另外，本作中还追加了《维他命X》中很受好评的占卜系统。本作的声优阵容可谓相当豪华，囊括了鸟海浩辅、岸尾大辅、森久保祥太郎到諏访部顺一等人气声优，各位恋声癖们可有耳福了。从开发者访谈的内容来看，没有意外的话本作应该会是全程语音。（文：洋葱）



▲剧情中充满了恶搞要素。



▲在新事件中还会出现不少新增的CG图片。



▲通过不同的教育方针帮助问题学生们。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

帝国的兴衰由你的能力决定

期待度 B

PSP 埃及历史 构建一个帝国
History Egypt: Engineering an Empire
◆Koch Media◆SLG◆预定2010年2月5日◆欧版

本作是一款模拟战略类游戏，根据美国历史频道（The History Channel）播出的大型纪录片《埃及历史》为基础改编而成，玩家将在游戏中深入了解埃及这一伟大帝国的历史及其创建过程。游戏中玩家将扮演埃及的领导者，见证帝国从无到盛世的漫长过程。一个帝国的创建并非易事，玩家需要负责掌管帝国的方方面面：促进经济的增长以巩固政治地位、整顿并扩大自己的军队甚至是通过发动战争来侵占其他地区。游戏中的地图共分为三大类，战役地图会向玩家展现整个游戏的版块，森林、海洋、高山、城市和军队都将一览无余；在城市地图中玩家可总览帝国内所有城市的建设情况，从而勾画相应的发展策略；战斗地图则出现在外交活动或两兵相交时，游戏的战斗为回合制战斗。

（文：伊娃）



▲城市的壮大是帝国建造不可或缺的。
▲与叙利亚之间的战争爆发。

体验快餐店经营者的艰辛

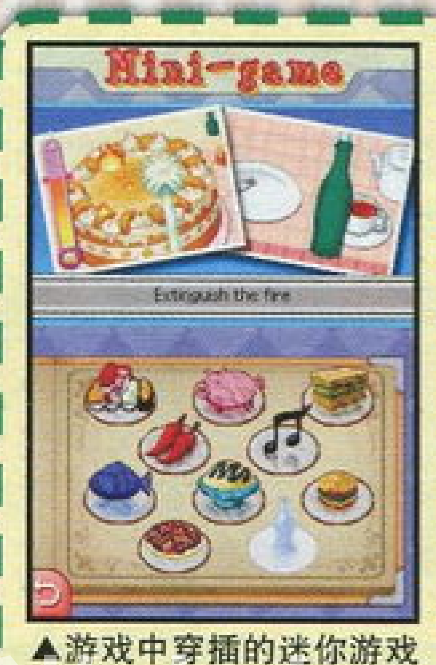
NDS 快餐危机
Fast Food Panic
◆SouthPeak Games◆SLG◆预定2010年1月5日◆美版

期待度 C



继上辑介绍的《回转寿司》，SouthPeak Games又将推出另一款快餐经营模拟游戏——《快餐危机》，本作将同时推出NDS和Wii版。游戏共有三种模式：故事模式、自由模式以及迷你游戏模式。故事模式中共包含了寿司、汉堡、咖喱饭、牛排、比萨这5大类快餐食品的制作，其中还穿插了12种迷你游戏，让玩家真正体验一个快餐店的经营理念。游戏的目的就是要通过制作美味的菜肴从而创造出世界上最好的餐厅，玩家不仅需要准备令顾客满意的食物，还需要帮助女服务生打扫餐厅、送外卖、致电客户介绍当前的促销活动等，繁忙程度可想而知。本作设置了三个难度供玩家选择，而且已通过的关卡可以在自由模式中选择再次游玩并挑战最高分。

（文：伊娃）



▲游戏中穿插的迷你游戏非常有意思。


▲看到顾客满意的笑脸是不是很舒心呢！

话梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

文 翔Starry 编 LIKY



游戏一品轩

近期娱乐界的最大事件当属《阿凡达》的全球上映，这部被称为具有划时代意义的电影在上映首周就获得了2.3亿美元的全球票房，小翔估计该片的全球票房应该在10亿以上，而由此相关的游戏《阿凡达》同样也是受人瞩目，一些电影杂志和网站在介绍电影的同时还介绍了衍生的游戏，相信随着电影的热映游戏的销量肯定还会走高。

本辑游戏推荐



Recommend 推荐 注重游戏性的玩家·想以微缩的角度探索现实世界的人

NDS 欢迎回来！豆丁机器人！快乐大扫除！（汉化版）

おかえり！ちびロボ！ハッピーリッチー大そうじ！

厂商	Nintendo	类型	SLG
版本	汉化版	编号	4013

小豆丁，大乐趣

任天堂真不愧是游戏性至上的厂商，即使是老任的二线作品，玩起来也依然感觉内容丰富，乐趣十足。像《朋友聚会》这种看起来很挫的其貌不扬的游戏，真的只有玩过才会感受到游戏的魅力。本作同样属于这类看起来很无聊，但一旦玩上手便会吸引你不断玩下去的游戏。2007年7月在NDS上发售的前作《盛开吧！豆丁机器人》就深受广大玩家的好评，2009年7月续作也再次登场。和前作栽花种草的玩法不同，在本作中，豆丁机器人来到了一个贫穷且脏乱的家庭，玩家便需要控制豆丁机器人对整个家进行一番彻彻底底的大清扫，同时也尽力让整个家庭变得更加幸福。游戏中，玩家用触控笔控制机器人的移动和动作，用方向键控制视角。玩家在游戏时需要注意的参数不少：排名由幸福指数决定，幸福指数越高排名越高；机器人电量表示机器人可自由活动的时间，玩家可以通过插座来对机器人充电，当电量消耗完后便会被强制送回机器人小屋休息并损失一些幸福指数；机器人用插座充电时会消耗家庭电量，当家庭电量耗尽便无法充电，不过家庭电量可以通过把垃圾和灰尘倒入垃圾箱来发电。游戏中的金钱和闪亮度两个参数也十分重要，它们关系着新场景和新剧情的开启。本作的一大乐趣就是不断探索场景，游戏中可以探索的地方很多，抽屉里、沙发的缝隙中、暖炉中都可以进行探索。总之，本作绝不会让喜欢任天堂游戏的玩家失望，这次的汉化版为大家解决了语言上的障碍，赶快拿起NDS体验本作吧！



▲豆丁机器人可以进入到抽屉中进行调查收集。



▲随着游戏的进行，玩家能够不断探索新的场景。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSP 粘鼠大闯关

厂商 Honeyslug Limited　类型 PUZ

Kahoots　版本 美版　容量 约146MB

Minis游戏下载是2009年10月索尼配合PSP go发售而推出的一项全新服务，由于受到许多游戏厂商以及独立游戏制作者的支持，这项服务也即将登陆PS3。由于Minis游戏没有实体游戏发行销售的诸多限制，因此成为许多独立游戏制作者表现自己的舞台，而其中也不乏创意佳作。《粘鼠大闯关》就是一款由几个人制作的独立游戏，其玩法颇具创意。本作是一款2D平台解谜游戏，玩家虽然无法直接控制粘鼠的移动，但是可以控制粘鼠脚下的方块，通过移动各种作用的方块来使粘鼠到达出口。然而移动方块并非是一次性完成，需要根据粘鼠的移动来不断调整粘鼠当前脚下的方块。而每个关卡没有边界的设定（走到最左边就会在最右边出现）也大大增强了游戏的解谜乐趣。


▲关卡中有额外的蛋糕收集，要想得到需要多费些脑筋。

推荐给 喜欢创意游戏的玩家·喜欢2D平台解谜游戏的玩家

PSP 骰子骰子幻想曲

厂商 Broccoli　类型 TAB

ダイスダイス◆ファンタジア　版本 日版　容量 约179MB

本作是一款带有幻想风格的大富翁类型桌面游戏，游戏的一大亮点是人物角色造型，本作的人设由同人界的知名画师久坂宗次担任，其笔下的人物可爱而又清新。而主题曲《与你同行》更是由同人音乐歌姬女王霜月遥演唱。在玩法上，玩家需要在规定的回合内尽可能多地获得贡献点数（CP），而点数多者即取得胜利。CP点数的获取有两种方式，一种是在谒拜格子领到神谕券后在神殿格子提交神谕任务，另一种是打怪获得的宝物在神殿格子献上。游戏的地图由各种格子组成，除了上面提到的谒拜格子和神殿格子外，还拥有兵庙、圣泉等格子。一般情况下的格子玩家通常会遇怪然后自动进入战斗，击败怪物后能够获得宝物。本作支持最大四人的联机对战，喜欢桌面游戏的玩家不妨叫上朋友一起来玩。



▲游戏的人设是一大亮点。

推荐给 喜欢桌面游戏的玩家·喜欢可爱清新人设风格的玩家

PSP 合金弹头XX

厂商 SNK Playmore　类型 ACT

Metal Slug XX　版本 美版　容量 约442MB

本作被官方称为“超越《X》！距名作《合金弹头X》十年后推出的新作！”，而这也是继2008年7月在NDS上发售的《合金弹头7》之后的系列最新作。进入游戏，发现菜单界面和《合金弹头7》十分相似，当进入游戏的第一关，玩起来感觉也似曾相识，突然醒悟：这就是《合金弹头7》的移植版啊！不过厂商的宣传策略确实无耻，翻完整个官方网站都绝不会看到“合金弹头7”、“移植”、“重制”之类的字样，看来SNK是把它当成完全新作来卖。游戏有NDS画面、放大4：3画面和拉伸全屏画面三种画面显示，玩家可以在游戏中随时调节画面比例（模拟器？）。与《合金弹头7》脑残地只有单人模式不同，本作“厚道”地加入了双人协作模式（原来是把后门留在PSP上）。


▲本作就是NDS平台《合金弹头7》的移植版。

推荐给 系列爱好者·想找人联机玩《合金7》的玩家

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDS 懒懒熊节拍

リラックマ★リズム まったり気分でだららんラン

厂商	Rocket Company
类型	MUG
版本	日版
编号	4513

本作最吸引小翔的地方在于色彩饱和的2D彩笔画面以及极其可爱的动物主角造型。光是这个轻松活泼可爱的治愈风格画面相信就会对女性玩家造成极大的杀伤力（我也被治愈了……）。本作是一款音乐节奏类游戏，其玩法完全借鉴了《节奏天国 金》，可以将它视为《节奏天国》的无敌可爱版。游戏中，玩家需要用触控笔进行或点或划的操作，在每一个任务的开始都会有一段该任务的练习，练习过关后便会正式进入到任务中，玩家需要根据音乐来有节奏地进行操作，而游戏中的许多任务也和《节奏天国》中的十分雷同（抄得这么严重不怕被老任告么）。本作的任务解锁并没有设定什么门槛，只要不断游戏就会不断开启新的任务。


▲游戏的画面实在是太可爱太治愈了。

推荐给 喜欢《节奏天国》的玩家
· 所有女性玩家

PSP 阿凡达

James Cameron's Avatar: The Game

厂商	Ubisoft
类型	ACT
版本	美版
容量	约662MB

其实已不用多说，这部耗资5亿美元，可能改变电影史发展方向的无敌巨作已经在全球许多国家获得了空前好评，它已被看过该片的影评人和影迷吹成了神，大意就是说：观众的审美品位被提高了几个档次，《阿凡达》的画面特效如果是大学生级别，那《2012》就属于小学生。该电影的游戏改编权交给了育碧，从游戏的素质来看育碧还是制作得像模像样。本作是一款3D的动作游戏，刚开场细致繁复的丛林关卡就让人觉得画面非常优秀，关卡中玩家需要随时按○键根据导航提示一路前进，场景中有各种收集要素，武器也能够进行各种强化升级。另外，电影暂定1月4日在国内上映，想看看世界最顶尖CG特效的人不要错过。（LIKY：我觉得你是在推荐电影）


▲游戏的潜入暗杀元素所占比重较大，不愧是育碧出品。

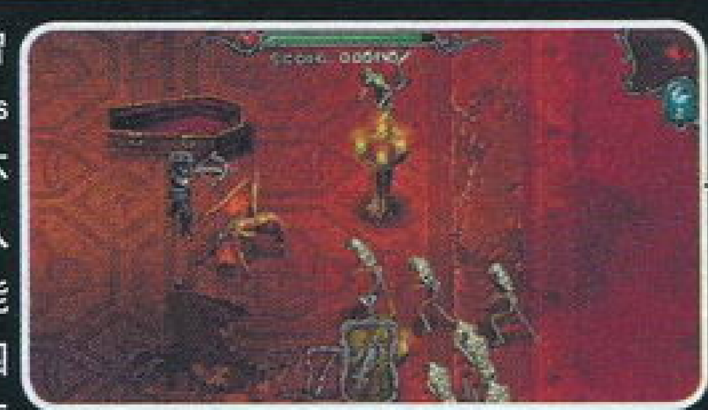
推荐给 所有期待电影的人

PSP 德古拉 亡灵复苏（汉化版）

Dracula Undead Awakening

厂商	Chillingo
类型	STG
版本	汉化版
容量	约15MB

近两年似乎十分流行丧尸题材的小游戏，在家用机平台就曾推出过多款地图上打丧尸的下载游戏，本作就是一款类似的Minis游戏，不过和家用机版的打丧尸游戏相比本作只能单人游戏而不能联机协力对抗丧尸。在游戏中，玩家需要在地图上面对四面八方如潮水般攻来的丧尸亡灵怪物等等，并通过获得各种武器、能力和道具以求生存。游戏一共有三张地图和四种游戏模式。这四种模式都没有明确的过关条件，主角死亡也就宣告游戏结束，玩家不断游戏的目的就是不断挑战高分。除了在游戏过程中能获得十字弓、火焰枪等各种特色武器外，玩家还能获得各种能力，这些能力对于主角的生存有着巨大的帮助。虽说本作是汉化版，但游戏仅汉化了很少一部分，比较关键的能力说明没有汉化。


▲玩家需要在地图上对付从四面八方涌来的敌人。

推荐给 喜欢丧尸射击题材游戏的玩家

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSP

光束大捕捉

厂商 Immersive Games　类型 ETC

Beam'em up　版本 欧版　容量 约123MB

PSP的Minis游戏如同X360上的Xbox Live Arcade游戏一样，没有进行实体销售而只能通过下载的方式进行购买。正如其名，Minis游戏强调的就是短小精悍，因此它的价格也比普通的PSP游戏便宜很多。在本作中，玩家需要控制类似UFO的太空飞船到各个星球中去捕捉异型生物。游戏的玩法非常简单，滑杆控制飞船的移动方向，×键发射捕捉电波，玩家需要根据关卡任务的要求捕捉各种指定数量的异型生物。当然，那些异型生物也不是吃素的，各种导弹、火焰、光波会向你发射，玩家在捕捉时还必须小心地躲过各种攻击。每个关卡有金银铜牌三种评价，其评价基于玩家捕捉完成所用的时间。游戏一共有16个关卡，最后4个关卡必须要收集齐所有的异型生物才能解锁。


▲玩家所需要做的就是捕捉各种异型生物。

推荐给 喜欢躲子弹类射击游戏的玩家・被异型生物抓去做过研究的人





●“《沙加》系列”20周年的纪念作品《沙加2 秘宝传说 命运女神》在近日发布了汉化版，游戏是GB平台的著名RPG《沙加2 秘宝传说》的重制版，《掌机王SP》第120辑有本作的详细攻略。

●2009年3月在NDS上发售的第二款《机战》作品《超级机器人大战K》在近日推出了汉化V1.0公测版，除了少量图片外游戏中的绝大多数内容均已汉化，《掌机王SP》第108辑有本作的详细攻略。

●PC平台的经典恋爱AVG《ToHeart 2》在最近由网友将其汉化移植到了NDS上，该移植版收录了大量的角色语音，不过有几条角色路线未移植。

●根据米仓凉子主演的同名日剧而改编的文字AVG《交涉人DS》(4572）发售。

●Tecmo出品，侦破推理AVG《AGAIN FBI 超心理搜查官》(4551）发售。

PSP 短消息

●D3出品，“《SIMPLE》系列”的最新作《恶魔猎人 驱魔圣女》推出，本作是一款3D动作游戏，玩家需要操作众多美女和恶魔展开战斗。

●NBGI出品，根据同名“卖肉”动画而改编的S・RPG《女王之刃 螺旋混沌》发售，动画中的诸多美斗士都会在游戏中登场。

●根据人气漫画《幸运星》而改编的游戏《幸运星 网络偶像大师》发售，由于本作改编自漫画而非动画，所以人设也采用的是漫画版的风格。

●继推理AVG《雨格子之馆 携带版 一柳和、最初的受难》后，系列的第二部作品《奈落之城 携带版 一柳和、二度受难》也在近日登陆PSP平台。

●From Software出品，移植自PS2的动作游戏《风云新撰组 幕末传 携带版》推出。

刚开始看《黑之契约者2》时对新角色的人设以及新风格的OP很不喜欢，然而几集看下来后发现动画的故事依然是精彩绝伦。和前一部的慢热节奏不同，本作一上来剧情就十分紧凑，而悬念也是铺了一大堆。对该动画的惟一怨念就是一周只有一集太吊人胃口了，还是等它完结后再一口气看完！

话梅杂志&3DM-SMY

www.plumbook.cn

文 爪黄飞电·菜马当兵　编 盲先知　美编 紫枫

星之梦语，音之心愿
——首届“手语家”奖颁奖典礼

啊啊，试音试音。今夜，星光璀璨，海枯石烂。所有经典游戏在这个舞台上齐聚一堂，七嘴八舌，喋喋不休，誓要决一高下。为什么我们这个奖要叫做“手语家”奖呢？其实，颁奖委员会并未得到国际聋哑人协会的独家赞助，（这小子在此地无银三百两吧？）而是因为所谓掌机就是“手”掌上的游戏机，而我们要颁奖的对象主要针对其“语”音，“手”掌上有着优秀“语”音的游戏，分明就是“手语家”嘛！（把这小子拖出去埋了！）总之，我们这回颁奖的主要对象，就是那些在掌机语音事业上作出特殊贡献的游戏，而这次活动也得到了《掌机王SP》、贾君鹏以及各种TV的大力协助。下面我先宣布一下获奖规则：正规奖，奖给在语音方面表现积极或突出，对其他游戏有一定影响的单项游戏作品；偏门奖，奖给那些在语音方面表现特别雷人或是囧囧有神的，这样的单项游戏作品也应该奖励；特别奖，奖给对整个掌机语音事业有特别贡献的团体或平台。现在我宣布，首届“手语家”奖颁奖典礼，现在开始！







语音先锋
心跳回忆POCKET 体育篇、文艺篇

获奖理由：简陋的条件，极强的语音，感动的作品，明星的先锋

《心跳回忆POCKET》并不是掌机上第一个有语音的游戏，但它的领头作用和语音素质却是早期掌机游戏中最出彩的。由于机能和容量的限制，黑白的GB乃至“带色”的GBC，在能够保证画面和游戏性的前提下无法同时保证语音，这也成为许多有出色画面表现的GB游戏的一个遗憾。当《心跳》出世时，很多人最开始也没有对语音抱有太大期望，正因为如此，当心跳女神藤崎诗织那标志性的“早上好，请加油啊”清晰地从喇叭中放出时，恐怕

诗梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn



大多数人都吓了一跳。本来对于一个只有32Mb的GB游戏而言，有这一句经典语音就够让人知足了（毕竟几年前SFC版都没有几句语音），而玩家们进入游戏后却发现语音几乎“无处不在”，重要剧情和重要台词都有专业的配音，而且女孩在约会后留下好印象一定会“说话”这一强大设定，也让诸多日语苦手的玩家感动。

更强的是，GB版增加了3名独有角色，厂商不但赋予了她们丰富的剧情，更专门请著名声优来配音（大牌声优堀江由衣配《心跳》的历史就在这一作），使3名角色的形象丰满程度完全不逊于在正篇“常驻”的13名角色，如此对玩家的体贴，如此对语音的追求，让所有的心跳FANS为之惊喜，也使本作成为《心跳》1代的诸多版本中可玩度最高的一版。可以说本作在语音的表现，完全符合“语音先锋”的要求。



作为一个仅仅只有32Mb的游戏（双版本加起来也就不过64Mb而已），却拥有如此丰富的语音量且完全不影响品质，这也足够让其他为了品质而减少语音的游戏自叹不如。可惜的是，PSP版移植的《心跳回忆》尽管已经是全程语音，却带不来GB版那份诚意的感动了……



爱岗敬业

永恒传说

获奖原因：蝌蚪组成文，吓跑一群人，声优敬业狠，神声配奇文

游戏的幻想空间可谓完全没有限界，所以各游戏中都有设计者瞎掰的类人种族，按理说这些种族可能拥有不同的语言文字，而事实上绝大部分世界的绝大多数种族的共同语言都是日语或英语（汗）。虽说可以用“游戏开发者所在国大于一切”来压倒舆论，但日语英语看多了听多了也未免会有“不现实”之感。所以不少游戏制作者们发挥自己的想象力，创造出了各种不同的语言文字，多数甚至都有正式的拼写方法——问题是，面对那一堆奇形怪状的文字，光是看就够费劲了，更别说要为其配出专门的语音了。《永恒传说》的声优们偏偏不信邪，面对那非专业人士完全不明白是虾米东西的“梅鲁尼克斯语”，硬是按照其应该读的音节配了出来，并且毫无“照本宣科”之感，听起来就像一个外国人在说自己的语言。尽管在整个游戏中，说梅鲁尼克斯语的声优只有那么几个（当然其中说得最多的还是配梅露蒂的南央美大神），但他们配得认认真真兢兢业业，只要认真去听他们的台词，会发现这些完全听不懂的语音中，仍然包含了各种语言情况下应该有的各种感情，完美塑造了他们所应该塑造的角色形象，并不存在任何“语言障碍”。能达到这样的效果，与声优们的“爱岗敬业”是分不开的。遗憾的是，虽然大家都知道声优用了这么多的心血，但碰到那些完全看不懂也听不懂的东西时，大部分玩家还是会选择直接快速跳过剧情……





梅梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



赤膊上阵

逆转裁判

获奖原因：制作人员亲自上阵，业余水平不输专业，语音虽少句句精华，点燃玩家热血无限

一般来说，某个游戏中的角色需要配音时，都会请职业声优来工作，有的游戏为了吸引声优控甚至不惜花血本请大牌声优献声。而这条再正常不过的规则，却被《逆转裁判》打破了。由于文本量巨大而容量又有限，《逆转》游戏大部分时候都是“无语”的，而添加语音的地方，则恰恰在律师或检察官喊出“我反对！”的逆转瞬间，这个堪称点睛之笔的设定使得这句短语成了点燃无数玩家心目中热血的导火索，无论是当主角喊出“我反对”后理直气壮地反驳，还是律师和检察官你一个“我反对”过去我一个“我反对”过来的热血对决，都使这句语音成了“《逆转》系列”最重要的代名词。当“我反对”成为新一代游戏流行语时，很多玩家都不知道这一经典语音到底出自哪位著名声优之口，直到3代结尾时谜底才揭开：所有语音均由游戏制作人所客串，主角成步堂龙一则由游戏总导演巧舟配音！可以猜想，老卡当初作这一决定可能是为了节省成本，但没想到巧舟等专业游戏制作人除了在游戏制作上有天才的能力，在充满激情的配音中也毫不落后，最终达成了意想不到的成功效果。尽管整个系列全4代作品的语音加起来也不到30句，但可以说句句精华，效果并不比全程语音的游戏差。不过，假如《逆转》有朝一日真的成为“全程语音”，那巧舟大神等人岂不是要把嗓子喊哑了？（笑）玩家想要进一步感觉什么是“赤膊上阵”的话，可以玩玩第4代，试试亲自对着NDS上的麦克风喊“我反对”吧。







省吃俭用

世界传说 换装迷宫3

获奖原因：完全利用现有语音，制作全新原创游戏，语音资源相当丰富，其实完全没请声优

当某个游戏系列出了较多的作品且聚集了一定的人气后，就很可能利用现有资源来制作“组合回顾型”游戏，让人气角色聚集到一个舞台上，来挖掘更多的人气，可谓“量变产生质变”，而《世界传说》就是这样一个专业系列。平心而论，《换装迷宫3》的整体素质其实比不上《换装迷宫2》，但在“语音”方面，本作在整个GBA平台都可以说是数一数二的：可使用的80多个人物中，除了少数几个角色外，其他角色都有语音，先不说原

诺赫杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



创的“换装师”角色，就说为FANS准备的那群《传说》系角色，每个角色都保留了很多代表性的招式，而充满热血的喊招语音也随即而来，让喜欢喊招的玩家兴奋不已；更强的是，为了还原部分角色的“秘奥义”，角色在原作中喊的所有语音都忠实保留，相信很多人在听到裘达斯“真神炼狱刹”的全部经典台词时，恐怕早就泪流满面了。有意思的是，本作的所有语音全都是现有资源，来自各《传说》原作游戏的自不用说，由于有前作的准备，如换装师等原创角色都可以用“现有资源”满足，结果就是神奇的“省吃俭用”效果，虽然没多花钱，但是语音效果却是一流。





由于有了《换装迷宫》的先例，当PSP的《光明神话》公布时，很多玩家以为NBGI仍会“恬不知耻”地疯狂挖掘现有语音资源的剩余价值，可NBGI再次出乎所有人的意料，在语音方面采用了“完全重配”的强悍策略。无论是久远到《幻想传说》的老角色，还是新近到《薄暮传说》的新角色，NBGI直接一甩大牌，请了所有为原角色配音的声优回来，再次为属于他们的角色献声。即使是对于“混合型游戏”来说通常比较乱的剧情，NBGI仍然在比较重要的剧情线索处让角色说出大段大段的台词，让人们感受到声优们是在配一部完全的新作品；而在战斗方面，一向习惯使用现有资源的NBGI竟然也采用了“完全重配”的方式，让老玩家们在用老角色放老招式时，听到的却是老声优用新语调喊出的新语音，这种“旧瓶装新酒”的方

酒梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

式得到玩家的一致好评，也让人确实感受到了NBGI的诚意。看来Namco在与Bandai合并后，“经济基础”明显加强了，于是“上层建筑”也相应调整，终于敢“焕然一新”，放弃丰富的现有资源，打造全新的语音资源，而且也敢大把大把地甩钱请声优了——《光明神话》以仅仅一个RPG的身分，却拥有如此强大的声优倾情重演阵容，这足够吸引一个声优控同样倾情解囊了……





由于有了PSP这个强大的平台，现在号称“全程语音”的游戏可谓多如牛毛，那么，“全程语音”的最高等级和最高境界是什么呢？《幻想传说》说：“所有主要剧情和战斗都有完美配音！”《Clannad》说：“除男主角外的所有角色都有全程配音！”《传颂之物》说：“包括男主角在内的所有角色都有完全配音！”只见SOS团团长凉宫春日不屑一顾



地一甩头发，冷笑一声后说：“这是团长的命令，游戏中出现的每一句话，每一个字都有语音！”什么？每一句话每一个字都有配音？看上去像是吹牛的口号却因伟大团长那至高无上的命令而实现，《凉宫春日的约定》确实成了这样的游戏，让所有号称“全程语音”的游戏不得不俯首称臣。对于靠角色魅力来支撑剧情的文字AVG（尤其是那些靠女性角色为卖点的Galgame）而言，所有重要角色都会有全程配音，有时顺带也带上配角的语音（一般来说配角的台词都比较少）；而对于台词量通常让人吐血的男主角，只有比较有钱的公司才敢让他们全程语音，一般厂商都只能忍痛“割爱”。那么，有钱有权有势有力的团长是怎么处理的呢？在原作动画中，男主角阿虚毫无疑问是台词最多的角色，原因是这位仁兄除了与人对话中的台词外，还要负责恐怖的“吐槽”，包括对场景、角色、事件的旁白和解说、对其他人的言行表达自己郁闷的评论和发泄不满等等，这通篇吐槽已经成了动画的一个重要特色，而游戏版完全沿用了这一设定！于是，在其他同类游戏中根本不可能有配音的各类“叙述语”，在本游戏中全变成了“吐槽”，也就是说，整个游戏剧本中除每个角色固定的台词外，其他所有的语句，无论是台词还是叙述均成了阿虚的个人“吐槽秀”。这一恐怖的设定足以让所有原作动画的FANS马上感觉“这根本就是动画啊”，对于他们来说，正是某虚那无处不在的吐槽，才是这部作品（无论动画还是游戏）最精髓的部分。而在一些细节之处，如游戏的菜单等，也同样有语音



谱册杂志 3DM-SMV
www.plumbook.cn

的加入。总而言之，虽说“每一个字都有配音”的形容的确夸张了一点，但本游戏无论台词量还是配音占剧本的比重，在掌机游戏中都是史无前例的，果然是只有超监督团长大神才做得出来的东西，给个含金量最高的特别奖“手语之王”完全是理所应当，毫不过分啊！团长大人万岁万岁万万岁！（背景响起团长大人肆无忌惮的狂笑声：“对于本SOS团长来说，这种小儿科的奖项根本就是手到擒来啊哈哈哈哈哈……”）



PSP
Falcom

无奈太帅

英雄传说 空之轨迹

获奖原因：战斗语音满承载，平时剧情全不在；为何如此走极端，只因空轨我太帅

PSP因其强大的机能成为诸多知名游戏移植的最佳平台，而《空之轨迹》三部曲可以说是其中比较有名的一个系列。由于PC原版的优秀素质，很多人最开始都以为只有PS2才能担当移植重任，可PSP却轻松完成了这一任务。同样，因为PC版《FC》（该系列第一代，2代和3代分别叫SC和3rd）无论画面、剧情还是系统都已经十分完美，只是少了“语音”这个要素，所以PSP版添加的东西，最重要的也就是“语音”，不过其在表现上可谓相当极端：平时剧情完全没有一点语音，而战斗时则全程语音。这样极端的设定，与以《传说》为首的“重要剧情语音伺候，战斗时候也不含糊”大相径庭，也让很多被全程语音惯坏的玩家们费解。

实际玩过后，我们才会知道原因——《空轨》的剧情实在太宏大了，就是相对来说比较“短”的《FC》主线剧情也在40小时以上，更何况剧情比《FC》多一倍的《SC》，给如此多的剧情配音本就不是容易的事情；更重要的一个问题是，《空轨》的容量大到令人咂舌，《FC》和《3rd》都是1.5G以上，《SC》更是PSP上首次使用双UMD的超大容量，没有剧情语音都这样，要真给那夸张的主线剧情全加上配音，容量根本



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

难以想象。好在Falcom是个用心的公司，虽说只有战斗有配音，声优们在战斗配音的表演也可圈可点，仅仅在战斗中“发声”，就明确塑造了各个角色的形象，让玩家们仅看角色的战斗表现，就能联想到该角色在平时剧情的表现与应该有的个性，这让各角色的形象通过平时的剧情铺垫和战时的个性语音，完全展现在玩家面前，可以说是“用最少的语音塑造最完美的角色”，可谓事半功倍。总之，《空轨》的语音虽少且偏向明显，但无论是“有语表现”还是“无语表现”，因为“无奈太帅”的游戏高品质，均可让人相当满意了。也许，Falcom追求的就是这种效果吧？





专职杀手

妹妹公主

获奖原因：针对一个群体，保留一种语音，效果一击必杀，影响一再流传

在容量有限的情况下，使用多少语音以及使用哪些语音，是很多厂商在向掌机制作“带人语游戏”时需要解决的首要问题，而其中《妹妹公主》就是比较能抓住问题本质的一个。日本有一个广大的群体叫“宅”，在这个群体中又有一伙相当不正经的家伙叫做“妹控”，而《妹妹公主》正是这伙妹控宣传“妹系最高”的最佳佐证。GBA版的《妹妹公主》无论游戏系统还是剧情发展都十分简单，简单到只需选择一个妹妹，做几个简单的剧情选择题，就能提升显而易见的好感度进入GOOD END，要是动作快的话完全可以在一个小时内完美通关。这样的游戏最重要的目的只能是抓住系列FANS的心，而在这一点上厂商却用最简单的方式办到了——只保留了12个妹妹喊“哥哥”的语音，这12声“哥哥”表现了12个妹妹的不同个性和不同的“萌点”，虽只有简单的几个音节，但却是全部台词中精华中的精华，在系列FANS和更多的妹控心中，更是能表现出无限的“萌力”和内涵。其他人也许难以理解这仅



www.plumbook.cn

12句语音到底有多大，但你要相信，本游戏本来就只是对妹控的“专职杀手”而已……比如，某个拿着GBA傻笑着作陶醉状的猥琐大叔，就是被害者之一……





作为著名催泪Galgame厂商Key的处女作，《Kanon》的PSP版从公布开始就备受各界关注，虽说照搬老版游戏画面表现不咋的，但熟悉Key的玩家都知道重点在剧情。且公布的豪华声优阵容也足够让挑剔的声优控们眼睛一亮，再加上此前DC版（该版本为全程语音）的良好表现及同期播放的京都新版《Kanon》动画（该动画的质量相当高）的推波助澜，这部经典作品没理由不被期待。实际发售后，游戏中前几天的语音表现的确让人满意，再加上新增的男主角的配音，使玩家们在激动中继续游戏下去。但游戏接下来的表现却让所有人瞠目结舌：从游戏中的1月13日开始，所有的语音忽然消失，仿佛它们从最开始就没有似的。国内的玩家开始还以为是ISO破解错误或是压缩包解压不完全的原因，但买了正版的玩家也证明“从13日后就没有语音了”，这个残酷的事实让所有玩家一起郁闷，继而是失望。从13日到结局，游戏中后期的大半进程都完全处于“语音静音”的状态，尽管这样并不影响正常游戏，但从开始的感动到中后期的失落，这种强烈的感觉落差也足够让人不爽了。到结局的时候，游戏终于进入了结局阶段，而语音也终于得以恢复正常，可惜这个时候，玩家们却因为在中后期过多的失望和不满，再没心情去感受那感人至深的结局了……这也可以说是“忽悠雷神”的典





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特别奖篇

GO



最佳平台

PSP

获奖原因：天大地大，容量最大，语音要量，UMD能容

特别奖第一个——“最佳平台”，PSP可谓当之无愧。从掌机平台的发展来看，在PSP和NDS之前的众多“手语家”并非不想发挥自己在语音方面的优势，只是苦于游戏所在媒介的限制，根本无法表现。比如用在任天堂GB系掌机上的卡带媒介，尽管那些容量用来做游戏绝对够了而且能做得好玩，但对于语音需要的“量”却毫无办法，只得为了游戏性而放弃“不重要”的语音；而某些拥有超强性能超大容量的异类掌机，它们过于超前的想法与过于简单的认识，导致它们只能成为一介传说。



只有到了现在，NDS卡带扩容到了最大256MB（2Gb）的“超大”容量后，才有空间去容纳还算丰富的语音；而对于UMD光盘1.8GB的超恐怖容量，语音简直就是小菜中的小菜，而且PSP在语音方面也拥有NDS无法企及的优势：音源方面，PSP强大的音响功能本就是为了高质量的影音服务的，所做出的语音的质量自然也是出类拔萃的，而NDS就稍逊一筹了。即使NDS卡带的容量扩容到了256MB，比起PSP那1.8GB的“传说容量”，所能容纳的语音量根本就没法比，甚至导致很多同时登陆PSP和NDS的同一个游戏，在PSP上可以轻松实现全程语音，而在NDS上就只能丢车保帅了。最重要的是，PSP实现了许多游戏全程语音的愿望，成为语音方面占绝对优势的平台，在这个方面吸引了众多以语音为重要卖点的游戏，也让众多“无语”或“少语”的游戏一举变成终极的“全语”。可以说PSP让掌机游戏进入了全民语音化的新时代，让原来本无语音卖点的游戏也开始增加对语音的重视，哪怕他们对应的平台也许并非PSP……总之，从任何方面来看，PSP都是“手语家”们发挥的最佳平台。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最佳语音系统

EVS系统

获奖原因：形象要塑好，语音自己造，互动要美妙，说出大家笑

其实Konami开发出的这个全称为“Electric Voice System”的电子语音系统已经不是什么新鲜东西了，简单的来说，这个系统就是预先录入声优说出日语五十音的语音，然后让玩家通过语音的组合及其调节音调来“自造语音”，让游戏中的角色说出玩家希望其说出的东西。看起来似乎很复杂，但用起来还是比较简单。应用EVS系统的第一部游戏作品是1999年的PS版《心跳回忆2》（当前PSP上也可以玩到由PSN提供的模拟器骗钱版），使用本系统的主要目的是让游戏中的女孩们叫出主角（也就是玩家）的名字，可以让玩家产生极强的代入感，这极大的增加了本作作为“恋爱游戏”的感觉，使本作一时成为话题作品。

EVS以及类似的系统对后代同类游戏的影响可说极其深远，先不说家用机上应用该系统的后几版《心跳》，也不说模仿该系统的强力家族“VOCALOID”系列，单是在掌机平台上，就出现了不少强大的作品：NDS上的两作《心跳回忆女生版》使用了本系统的简化版，虽无法设计音调，但让那些帅哥温柔地喊出自己的名字也足够让不少女生幸福至晕了。PSP上最新的《心跳回忆4》终于摆脱了PS版《心跳2》“五碟狂换”的郁闷，将系统完美融合进游戏，也成为掌机上第一次运用完整EVS系统并令人满意的作品。而最恐怖的作品则非《深爱》莫属：EVS的成功运用让游戏角色简直成了活生生的人，玩家与女孩们的交流完全就像与真人交流，魅力根本无法抵挡——于是，众多玩家被游戏角色完全征服，出现多种让人看来就像疯了的“深爱”社会现象，甚至有玩家沉迷到要与游戏角色结婚……EVS系统赋予游戏人物的，不仅是几句简单的自制语音，还有现实与虚拟互动交流的无限可能性。



至此，本届“手语家”奖颁奖典礼暂时告一段落。由于时间关系、金钱关系、场地关系、版面关系等等各种各样的关系，（这小子又在找打了……）在这里只能向那些未获奖的“手语家”们说声抱歉了。在掌机技术能力突飞猛进的现在，厂商们几乎都不会忽视语音表现的作用，相对于文字这种较为“抽象”的东西，语音显得更为直截了当，更能体现出游戏剧情想要表达的意境，更易塑造角色的形象。这回颁奖虽然开出了不少奖项，但语音表现不逊色于这些获奖者的游戏也并不少，相信下届颁奖典礼可能就有它们的位置了。（众：这种扯淡的颁奖典礼还有下届？）最后，让我们大喊本届典礼的口号：

“生命不止，游戏不息，掌机无上，语音无尽！”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





PLAYSTATION PORTABLE

R-TYPE 战略版2 巧克力行动

R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート

Irem	SLG	2009年12月10日	日版
1～2人	5040日元	无对应周边	

《R-TYPE 战略版》是羽纹初到编辑部时因工作需要接触的游戏，当时就因为作品难度的问题让我吃了不少苦头。心想着这次的续作能稍微轻松一点，没想到Irem却变本加利将游戏难度又往高提了一级……没办法，只能硬着头皮顶上去咯。这里也希望那些还没有玩本作的朋友做好充分的思想准备。好了，下面就让我们来看游戏的介绍吧！

主菜单介绍

ミッション	进行新任务。
通信对战	利用PSP的无线网络功能实现双人对战，对战地图随游戏流程的深入而不断增加。
オプション设定	包括音乐、战斗动画开与关、副官解说开与关等多项系统设定。
ライブラリ	查看游戏的各种情报，包括战斗胜率、机体开发、已获得机体开发图等资料，另外还可以在这里观看游戏中的CG动画。
ルール说明	游戏的各种简要说明。
インストール	媒体安装，使用后可加快读盘速度（占据记忆棒空间约880Mb）。
ダウンロード	连接到官方服务器下载特殊机体等。

任务相关

本作的故事围绕地球连合军、古朗杰拉革命军（グランゼーラ革命军）以及异形生物拜德（バイド）三方势力之间的战斗来展开。初期开始游戏时，玩家可以从地球连合军和古朗杰拉革命军两个势力中任选一个进行，两者均有上、下篇共计45个关卡，其中下篇需要将上篇通关后才会出现。将上、下篇都通关后还会追加一个番外篇，此时就能选择拜德这个势力了。

战前整备画面介绍

舰队编成	完成各种战斗单位的配置，分为战舰、作战单位和威力球（フォース）单位3个页面，游戏开始之初各个单位的专用驾驶员人数很少，随着流程的不断推进会慢慢增加。
ユニット开发	利用在各个关卡上找到的开发图来进行新机体的开发，开发需要消耗蓝、绿、红这三种矿石资源。
データ阅览	查看游戏的各种情报，包括任务难易度、各势力的单位资料等。
メインメニューへ戻る	回到游戏标题画面。
ミッション选择	选择准备进行的任务，点开后会有“ミッション开始”和“ミッション下见”两个选项，点击后者可以预览本关的战斗地图。

猎鹰杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

作战单位能力介绍

项目	说明
HP(机数)	机体的耐久度，其中战舰、威力球、补给机、生物兵器和人型兵器等用HP数值来表示；而战斗机、武装机和支援机等则是用小队机体数来表示。两者的主要区别在于用机体数来表示的单位，其攻、防能力会受到具体机体数量多少的影响；而用HP来表示的单位无论耐久度怎样都不会影响到伤害与被伤害，但是这部分单位中有一些是无法回战舰补给的，有了损伤只能通过修理机来进行回复。
燃料	机体的燃料装载量，通常情况下单位每移动一格消耗1点燃料。当特定机体使用“加速”或“亚空间突入”机能后，燃料的消耗量还会有所上升。机体燃料耗尽后将无法移动，可让补给机上前救援（补给机和修理机进行任何行动均不消耗燃料）。
チャージ	机体搭载的波动炮发射一次的必要填充回合数，波动炮的填充在每回合结束后自动进行。在发射之前如果机体受到伤害的话则之前的填充归零，战斗中保护好波动炮单位是取得胜利的关键。
索敌距离	机体的索敌距离。
スピード	也就是单位的移动力，有的单位在数值后面会跟有一个“+”，这表示该机体在特殊环境下也能移动。譬如移动力为2+的单位，在移动消耗为1.0的通常地形里每回合还是只能走两格，但在移动消耗为2.5的特殊地形里也能每回合移动一格。换作是移动力为2的单位，则它在移动消耗为2.5的空间里就无法移动了。
回避性能	机体的回避能力。在受到敌方攻击且满足迎击或反击的条件时会出现“回避・防御に专念する”的选项，选择它会令机体的回避率进一步上升，不过总的说来其作用微乎其微。
熟练度	驾驶员的经验值，随行动次数而不断增长，这也是本作惟一的成长要素。驾驶员熟练度上升后能针对不同的搭乘机体强化某方面的能力，而熟练度涨满后还可以获得“AcePilot”的称号。需要注意的是在战场上被击坠的话，驾驶员的熟练度会降低。
特性・搭载	可否搭载其他机体以及各种特殊机能，机能的详细效果请见下表。

特殊机能效果表

名称	效果说明
搭载可能	可以搭载其他单位，以进行耐久力和弹药数的回复。机能后面的数字表示可收纳的单位数量。
占领可能	占领场景内基地&设施的必要机能。
搬运・设置	可以搬运场景中的矿石资源，并能在建设点附近建造御敌设施。
变形可能	机体可在战斗机和人型兵器间切换形态。
补给	为己方单位回复弹药量。
デコイ机能	可以制造伪装机用以吸引敌方火力，每个任务中限定使用一次。伪装机体没有武器，但靠近敌方后能选择自爆来对目标造成伤害。
ジャミング	本作新增的机能“电子干扰”，发动后可使周围一格的我方单位不被对手侦查到，如果对方靠近则效果解除。另外，发动该机能的单位每回合初燃料强制减5。
舰首炮	战舰的专用机能，可以使用舰首炮。
ミサイル炮装备	战舰的专用机能，可以用副炮发射导弹。
主炮装备	战舰的专用机能，可以使用主炮。
亚空间机能	使用后突入亚空间，移动力变为1.5倍且可无视地形移动，不过燃料的消耗变为2倍。注意使用该机能后每回合开始时机体的燃料会强制减1，另外在没有解除该机能之前燃料就被消耗光的话则该单位直接毁灭。
亚空间ソナー	可以侦察到周围是否有处于亚空间的敌单位存在。
亚空间バスター	战舰的专用机能，能对在亚空间内航行的机体进行打击的惟一手段。
フォース脱着可能	可与威力球进行合体&分离。
チャージ武器装备	机体装备有波动炮。
サブ炮门装备	武装机的专用机能，装备有副炮。
拟态	可以拟态为我方的其他单位，受到伤害后拟态会解除。
自己修复机能	拜德系单位的专用技能，每回合开始时自动回复一定的耐久力。
加速	可变战斗机系列单位的隐藏机能，使用后移动力变为两倍，代价是燃料的消耗变为正常情况下的三倍。
再移动	高机动机系列单位的隐藏机能，攻击后剩余的机动力可再移动。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

机体开发

开发新机体是游戏中的一个重要环节，为了与日益强大的敌人相抗衡，打造一支精锐队伍是非常有必要的。开发新机体的首要条件是获得开发图，这种道具散布在每个关卡的宝箱内，玩家在与敌人交战的同时也需留意地图上的各个角落以搜寻宝箱的具体所在，务必将它们回收到手。这样在每关开始之前会有副官提示玩家以现有的图纸可以开发新机体了。

新机体出现在开发列表里后（可在“ユニット开发”→“ユニット一览”中查看），如果对目标性能满意则可以投入矿石资源进行实际开发。矿石资源有蓝色的“ソルモナジウム矿石”、绿色的“エーテリウム矿石”和红色的“バイドルゲン矿石”这三种，其中蓝矿主要分布在人类活动的太阳系内（前篇比较多）；绿矿主要分布在异层空间（后篇比较多）；红矿石则出现在拜德生物的栖息地（番外篇比较多）。地图上的每个矿点都有一定的矿藏量，搬运机每次只能搬50单位的矿藏，最大负载200单位，载荷满后可以将其卸载到战舰里继续搬运。



▲大部分宝箱还是藏匿在场景里比较显眼的地方。

随着手里的开发图越来越多，不少机体的强化形态也开始陆续出现。生产强化形态的机体不仅要继续往里面“砸矿”，还需要将原型机体一并搭进去。如此一来玩家就需要耗费更多的时间在挖矿上来开发原型机用以强化。好在那些完成了的关卡都能反复游戏，找个矿藏多的地图多派几架运输机狠命挖吧，即使任务失败也没啥，反正矿藏资源到手就行。

地球连合军&古朗杰拉革命军推荐机体

战舰类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
UFBS-011 テュール级	跳跃空间の果て、地球からの情报	UFBS-010 ヘイムダル级	HP300	100	7	2+	5%	蓝矿60、绿矿60、红矿60
UFCV-015 アングルボダ级	不确かな情报、索敌扰乱システム	UFCV-014 ヤールンサクサ级	HP240	100	7	2+	3%	蓝矿60、绿矿60、红矿60

作战单位类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
R-9B3 スレイプニル	革命军司令官の意志、アップグレード1、アップグレード2	R-9B2ステイヤー	机体数5	55	2	4	22%	蓝矿40、绿矿40
R-11S トロピカル・エンジェル	亚空间ソナー、アップグレード1、旋回性能向上システム	—	机体数5	40	3	6	50%	蓝矿120
RE-3 スウィート・ルナ	上空で漂うデータ、亚空间ソナー、アップグレード2	RE-2 アウル・ライト	机体数5	65	4	5	38%	蓝矿30、绿矿10
REAW-2 アンチエインドサイレンス	上空で漂うデータ、索敌扰乱システム、アップグレード2	REAW-1 パワード・サイレン	机体数5	60	3	4	35%	蓝矿50、绿矿30
Rr2o-3 工作机	No.5	—	HP95	100	2	2	25%	蓝矿50
Rw-9A0 ラグナロック	革命军司令官の意志、浮游コンテナ	—	机体数5	50 (2)	3	3	38%	蓝矿130
Rw-9Asストライク・ボマー	アップグレード1、扩散波动炮、低位亚空间航法システム、アップグレード2	Rw-9Akサンデー・ストライク	机体数5	45	2	4	43%	蓝矿20 绿矿20
TP-02C2 POWアーマー改	基地战のデータ、アップグレード1	TP-02C POWアーマー	HP100	100	2	3	27%	蓝矿80

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Tw-T03 エクリプス强化仕样型	革命军司令官の意志、加速可变システム、アップグレード1	Tw-T02 エクリプス实战配备型	机体数5	50（4）	2	3	35%	蓝矿20、绿矿20
TL-3N ナルキッソス	人型兵器の研究データ、白兵战强化武装、休战协定缔结	TL-2A2 ネオプトレモス	机体数5	45（4）	2	2	20%	蓝矿30、绿矿20

拜德军推荐机体

战舰类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
B-BScnb コンパイラ	かぐわしき花の香り、旗舰再大型化	—	260	100	7	2+	5%	红矿700
B-Blmt ベルメイト本体	冲击波发生装置	—	200	55	5	2+	15%	红矿350
B-GrR グリッドロック・レッド	ワープ空间母舰	—	195	60	3	2+	0%	绿矿300

作战单位类

名称	必要机体开发图	必要原型机	耐久度	燃料（波动炮装填回合数）	索敌距离	移动力	回避性能	开发所需资源
Bhw-Gns2 ゲインズ2阳电子炮型	人型兵器の研究データ、人型波动炮装备タイプ、携带型阳电子炮	Bhw-Gns1 ゲインズ	115	30（2）	3	3	30%	绿矿30、红矿30
Bwf-3A2ミスティー・レディ2	攻击性ジェル、雾状防御システム、生命の源	Bwf-3A1ミスティー・レディ	机体数5	45（3）	3	3+	40%	蓝矿50、红矿50
Bwf-10γ バイド・システムγ	复活の证、生物兵器开发、生物兵器开发	Bwf-10β バイド・システムβ	机体数5	52（3）	2	3+	32%	绿矿20、红矿40
Bh-Gns3 ゲインズ3白兵战型	人型兵器の研究データ、人型波动炮装备タイプ、携带型阳电子炮、白兵战武装	Bhw-Gns2 ゲインズ2阳电子炮型	125	40	3	3	40%	蓝矿60、绿矿40
BXRr2o 腐れ工作机	工作机の残骸、复活の证	—	95	100	2	2	25%	红矿50
BxTP 腐れPOWアーマー	复活の证	—	90	100	2	3	25%	红矿80
Bh-Tb02 タブロック2改良型	人型兵器の研究データ、人型支援兵器、泛用制压兵器	Bh-Tb01 タブロック	150	50	3	2	25%	绿矿30、红矿30
Bwf-1C2 アンフィビアン2	粘性皮肤状组成、水上生命要塞	Bwf-1C アンフィビアン	机体数5	47（2）	2	4+	38%	绿矿20、红矿20

武器的分类

本作中的武器按使用方法可以分为攻击用、迎击用和反击用这三个大类，在机体的武器栏里可以查看到。攻击用武器顾名思义就是主动攻击时使用的；迎击用武器可在敌人攻击我方时对其火力造成阻截以减轻伤害，前提是迎击用武器的射程必须足够长；只有当机体持有“反击用”武器且满足射程范围的情况下才能在对方攻击之后做出相应的反击，这点与不少SLG有显著差别。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

下面再让我们来看看武器的材质分类，同样也是三大类别——光学系、实弹系（メカ系）和生物系，下面对其进行针对性的介绍。

光学系

主要是指激光（レーザー）和波动炮这类武器，特点是命中率高且不会被对方阻截，用来迎击对方的实弹系武器效果较好。不过该类武器会受到环境的影响，譬如在水下作战时光学类武器的威力就会衰减，具体衰减率可在地形资料上查看。另外顺带一提，如果对方在我方可见状态下用波动炮进行攻击，被攻击目标若装备有波动炮且填充满、又满足射程范围的话就能选择性地进行反击。注意波动炮是没有敌我双方识别功能的。

实弹系

主要是各种战斗机的导弹和人型兵器的光刀类武器，特点是弹药装填数多且攻击力高，可以用来迎击对手的实弹系武器攻击，不过迎击效果比光学系稍差。实弹系武器同样也会受环境的影响，当对手处于不同的地形中时攻击命中率会有所下降。

生物系

主要是指拜德军部分单位靠近目标后直接用身体对对方使出的冲撞攻击，射程虽为1格但能对战斗机类单位造成毁灭性的打击。这类攻击还附加有两个特性，其一是攻击命中后能夺取对方的一部分燃料；其二则是可以将目标向后击退一格，在战略安排上也有独到的意义。



新作追加要素

本作看似追加了不少新要素，不过像副官、指挥官的性格等要素说是可有可无也不为过，这也算是一种遗憾。下面对虏获弹和基地建设这两个相比起来较重要的要素进行一下说明。

虏获弹

拜德军要击兵器“Uロッチ・ミサイル”和“Uロッチ・リングレーザー”的专用弹药，作用就是将战场上的敌方单位捕获为己用。不过可惜的是捕获的单位只能在当时那关使用，关卡结束后自动换算为各种矿藏资源。另外还有一个比较囧的设定是虏获弹的威力只有可怜的1，想要用它成功将敌方击坠实现捕获绝非易事……一句话：无视之！

基地建设

本作的部分关卡里有基地，让工作机移动到其附近就能通过消耗矿藏的方式来建设各种设施以迎敌，设施包括可大范围索敌的、可远程攻击的、可为我军提供回复&补给的等多种，每种消耗的资源量都不相同。需要注意的是各种设施必须连接着一格一格的建，中间不能断开。另外这些设施是无法移动的。





很硬派的战棋作品，从头到尾需要玩家计算的东西太多。有时候出战单位派错的话在初期就注定了战斗的失败，非常残酷。两倍于前作的可使用机体数量让本作在队伍搭配上更加考究，这点也是游戏的精髓所在。将本作衷心推荐给那些喜欢挑战的战棋游戏爱好者。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文 洋葱　美编 Juxi

NARUTO 疾风传 ナルティメットアクセル3

推荐度 A

“《终极觉醒》系列”是根据少年漫画《火影忍者》改编而成的格斗作品，在家用机上推出的前几作均获得了FANS的好评。那么这款在PSP上登场的系列最新作素质究竟如何，下面就让我们来了解一下吧。

光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NBGI	FTG	2009年12月10日	日版
ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	1～4人	5229日元	无对应周边	

模式介绍

マスターロード	本作的故事模式，当中还有一些横板过关任务。
通信対战	与其他玩家进行联机对战，最多可支持4人同时游戏。
ド根性の木	查看通信记录，输入暗号等等。
オプション	更改游戏的基本设置。
プラクティス	练习模式，
フリーバトル	自由对战模式，可随意选择同伴或是对手进行战斗。



战斗基本操作

十字键	移动
○	普通攻击
△	查克拉释放/长按可使查克拉快速回复
□	使用道具
×	跳跃
R	防御/受到攻击的瞬间按下可发动替身术
L	进入觉醒状态

战斗基本讲解

游戏在出招指令输入方面属于比较简单的，玩家只要按照一定节奏连打○键，再配合方向键就能使出各种帅气的基本连续技，大家可以先在练习模式里熟悉一下。



查克拉与忍术

战斗时在HP槽的下方还会有一条细槽，名为查克拉槽。查克拉是忍者们战斗时经常需要使用到的重要能量，利用查克拉玩家可以使出各种帅气的特技奥义。战斗中按下△键即可释放查克拉，角色身体周围会出现特殊效果，此时按下○键就能够使用强力忍术，具体消耗多少查克拉因忍术而异。连续按两次△键后角色头上会出现“奥义发动”的字样，这种状态下按下○键成功打中对手的话，就能够发动魄力十足的奥义。奥义发动的时候，画面上会出现按键提示让玩家在限定时间内输入，按键输入失败并不会使奥义中断，仅关系到奥义的攻击威力。

◀在水面上行走的时候也会消耗查克拉。

话梅子 M-SMV
www.plumbook.cn

道具

丰富的战斗道具是该系列的特色之一，能否抢先获得道具并有效利用是获胜的关键。道具分为回复类、攻击类和辅助类等等，在战斗时破坏场景中的木箱或是随机出现的稻草人等物体，就有机会获得道具。本作不像系列以往作品那样角色可以同时携带多件道具，捡取回复、强化类道具时该道具会直接生效，攻击道具除了角色身上默认携带的以外，另外只能再带一件。

觉醒状态

在HP槽的左侧大家能看到一个漩涡图标，此为觉醒槽。战斗中通过不断攻击对手，并收集对手身上掉落的白色光球即可使觉醒槽增长，当觉醒槽蓄满后便会发光，并提示玩家按下L键。按下键后角色就会进入觉醒状态，攻击方式发生变化。

故事模式

本作的剧情从《火影忍者 疾风传》开始，当中还收录有不少原创内容。在故事模式中会出现很多横版过关类的任务，这里的操作与对战时的操作基本是相同的，任务的条件多种多样，如破坏指定数量的道具、讨伐敌人等等，玩家只要在限定时间内完成指定目标即可，故事模式的完成度关系到隐藏角色的解禁。另外，在任务中玩家可以收集到NP，NP积累到一定程度会有奖励，如获得角色壁纸。



暗号

进入“ド根性の木”模式即可进行暗号输入，通过输入暗号玩家可以获得壁纸、角色技能，或是选择模式时背景显示的人物（进入オプション选择フィギュア就可以进行更换）。下面为大家列出现有的一些暗号，今后官方也许还会陆续更新。

火子卯申	技能	雷申酉巳	技能
火丑卯午	壁纸	雷戌寅亥	背景角色
火戌卯寅	技能	雷子巳午	技能
火辰子申	技能	雷午亥丑	技能
火巳辰卯	技能	雷寅戌子	技能
火未丑寅	背景角色	雷酉亥戌	技能
火未亥丑	技能	雷寅酉戌	技能
火酉卯亥	技能	雷未丑酉	技能
火申亥卯	技能	土酉丑巳	背景角色
风申寅酉	技能	土子亥申	技能
风丑亥卯	技能	土申亥酉	技能
风午卯寅	技能	土未亥戌	背景角色
风辰午子	技能	水戌巳丑	背景角色
风子卯丑	技能	水午子丑	技能
风酉丑寅	技能	水辰亥戌	技能
风辰未酉	技能	水子寅子	技能
风戌申辰	技能	水丑戌未	技能
风戌亥午	技能	水酉子申	技能
风卯辰丑	背景角色	水申辰酉	技能
雷巳辰申	背景角色	水巳辰丑	背景角色
雷申戌丑	技能	水戌子酉	背景角色
雷未丑戌	技能		



玩后感

一如既往地爽快感十足，打击感、操作手感都相当优秀。横版过关部分缺少挑战和变化，到了后期会觉得有些枯燥。游戏的整体素质很不错，算是改编自该漫画的所有格斗作品中质量较高的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

BLEACH ブリーチ ソウル・カーニバル 2

本作是根据人气少年漫画《BLEACH》改编而成的横版过关游戏，玩家在游戏中可操纵可爱的Q版一护等人，在尸魂界等舞台展开大冒险。

光环视频收录 POCKET PARTS

推荐度 B

文 洋葱　美编 澄香

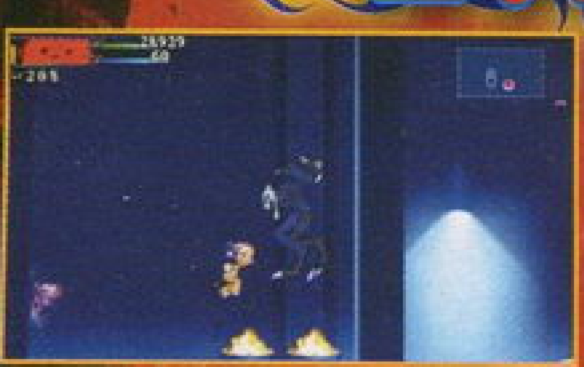
PLAYSTATION PORTABLE

BLEACH 灵魂嘉年华2

BLEACH ソウル・カーニバル2

SCEJ	ACT	2009年12月10日	日版
1人	4980日元	无对应周边	

基本操作



十字键	移动
○	冲刺（空中可）
□	普通攻击
△	援护攻击
×	跳跃
L	灵魂燃烧
R	对话、切换地图

角色培养

本作的角色培养方面采用了经验值升级系统，在关卡中打倒敌人后角色会获得一定经验值，当经验值累积到一定程度时角色的等级便会提升。只有出场战斗的角色才可以获得经验，其他“坐板凳”的人是分不到任何经验的，由于本作的升级并不轻松，玩家若想快些顺利通关的话建议集中培养某个角色。角色升级后基本能力会得到提升，除此之外，玩家还可以通过装备饰品和灵魂碎片来强化角色。



灵魂燃烧

在画面左上方人物头像的左边有一条BP槽，战斗中通过打倒敌人或是破坏道具获得灵力球，将槽蓄满后，按下L键即可发动灵魂燃烧。灵魂燃烧的具体效果因角色而异，主要分为“一击必杀”和“力量提升”这两种类型，一击必杀为耗尽所有BP对敌人发出强力攻击。而力量提升则是让角色获得飞行之类的特殊效果，角色获得特殊效果后BP槽会不断减少，减为0后效果就会消失。



灵魂碎片

指的是注入了角色们灵魂之力的碎片，每一块碎片上都印有人物头像，装备了它们后角色可以获得各种不同的能力。打开菜单选择“ソールピース”，玩家就会看到一个圆盘，圆盘的正中央显示着目前操纵的角色，周围的凹槽就是装备灵魂碎片的地方。装备灵魂碎片时玩家可以直接看到获得的

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

附加效果，从图中我们可以看到，每一块圆形灵魂碎片的外围都有四个色域，在摆放碎片时，若碎片边上的颜色与相邻碎片的颜色相同，那么玩家还可以得到额外的附加效果。不过即使颜色不同，若碎片上的角色之间关系比较特殊的话，放在一起也有可能会发动特殊效果，大家多尝试各种不同的组合吧。



援护攻击



将碎片装在圆盘上后，点击碎片并选择“サポートアタック”，战斗时玩家便可以让该碎片对应的角色出现在战场上发动援护攻击了。玩家一次最多可以设置三名援护角色，分别通过△、↑+△、↓+△三种指令出现，具体对应按键玩家可以亲自设置，不过并不是每块碎片上的角色都能成为援护角色。

异常状态

被特定的敌人攻击到，角色有一定几率会陷入异常状态，玩家可以等待一段时间让状态自动消失，或是召唤井上织姬这类可以解除异常状态的援护角色。异常状态的具体内容如下：

毒	每隔一段时间减少一定HP
麻痹	一定时间内无法行动，连打按键可以让该状态提早解除
冻结	一定时间内无法行动，和麻痹一样可以通过连打按键提早解除
燃烧	每隔一段时间减少一定HP

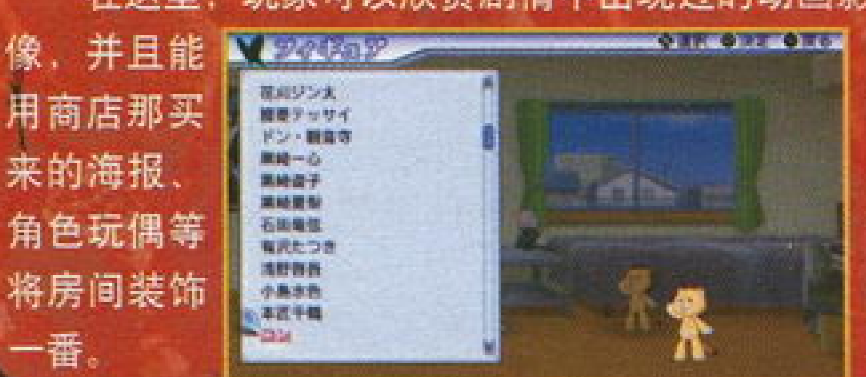
浦原商店

用在关卡中获得的金钱“环”，玩家可以到浦原商店买到首饰、收藏品等各种好东西。另外，与商店门口的红发男孩交谈还可以玩老虎机。



黑崎家

在这里，玩家可以欣赏剧情中出现过的动画影像，并且能用商店那买来的海报、角色玩偶等将房间装饰一番。



技术开发局

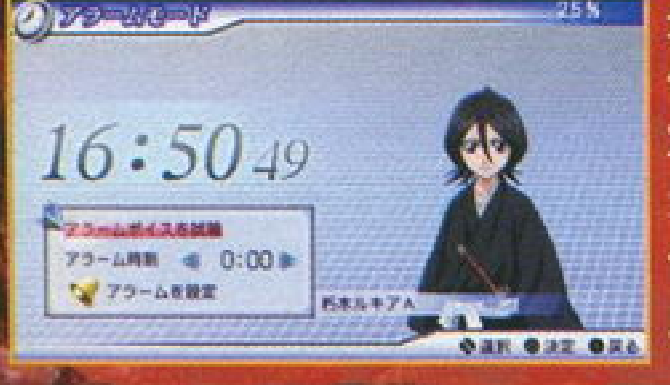
在这里支付金钱就可以进行武器的强化、合成，每个装备最多只可以强化5次。合成特定的装备时，会有一定几率发生变异，合出预想外的东西。

通信模式

本作并不能和好友联机一起战斗，这个通信模式的作用仅仅只是让玩家之间互相分享各自的必杀技等级。进入アドホックモード后选择“はい”即可寻找分享目标了。

闹钟模式

在主菜单画面选择Extra Mode再选择Alarm Mode即可进入闹钟模式，在这里玩家选择喜欢的角色并设定好时间，然后到了指定时间后该角色就会自动提醒玩家起床，每名角色都有多种台词可选。不过各位使用之前，一定要记得将音量开大些，并保证电池有充足的电量哦。





系统的变化不大，基本上和前作差不多，游戏整体难度得到了提升，后期许多关卡充满挑战性，剧情交代十分详细，不过如果能快进对话就更好了，毕竟这些内容FANS都已经滚瓜烂熟了。

话说杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

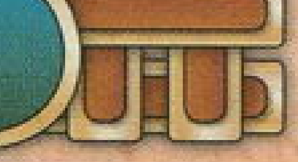


NINTENDO DS

魔法门 英雄交锋

Might & Magic: Clash of Heroes

Ubisoft	RPG	2009年12月1日	美版
1～2人	256Mb	29.99美元	无对应周边



本作是一款融入了解谜要素的角色扮演类游戏，是“《魔法门》系列”的外传性作品，游戏将剧情设定在《英雄无敌5》的40年前，因此游戏的主角都变为了原作中的少年时期。

文 伊娃　美编 Juxi

推荐度 B

画面解说



系统菜单

①查看英雄的状态及法术
②兵种装备
③饰品装备
④任务记录
⑤存档

战斗画面

①防御墙
②士兵
③代表列阵回合数，倒数至1时即可在下一回合发起攻击
④发动攻击的伤害值或被攻击时的防御值
⑤HP槽
⑥魔法槽，当完成攻击或被攻击时即可积蓄，蓄满后可发动大威力魔法攻击
⑦剩余移动次数
⑧援兵数量



游戏概况及操作



游戏开始玩家需要在大地图上沿着节点行走，根据上屏的小地图的指引，到达以金色感叹号显示的特殊据点时即可触发剧情，并进入战斗。某些节点可能隐藏着可怕的陷阱，也有可能获得失传的宝物或特殊士兵等，站在红色的节点处按A键可切换场景。

战斗采用的是回合制，上屏为敌方阵地，下屏为我方阵地，当移动次数为零时则轮到对方行动。按A键将3～5个相同兵种横向成排，它们就会化为防御墙自动移至阵地的最前方；将3个相同兵种竖向成列，即可形成攻击阵列。阵地上的排列顺序为防御墙、攻击阵列、零散杂兵。每次只能移动每排最后的士兵，如果列阵时遇到多余的士兵可按B键取消，取消也会消耗一次移动次数。当不需要移动士兵而仍有剩余移动次数时，可点击右下的移动次数格将移动次数归零。不同兵种的士兵列阵所需要的回合数不同，每经过一个回合，列阵回合数会减少一次，且伤害值/防御值会相应增加。



www.plumbook.cn

组建军队



为了提高攻击敌人的胜率，每个篇章的英雄都必须要配备具有魔力的宝物，并建立强大的军队。士兵由小型的核心单位（Core）、中型的精英单位（Elite）以及大型的冠军单位（Champion）组成，每种单位的属性与能力均不同。每赢得一场战斗，都会获得一定数量的矿石（Ore）、黄金（Gold）和血水晶（Blood Crystals）等各类资源，使用这些资源可进一步招募并扩大自己的军队。

不同兵种的士兵之间也可列阵攻击，将两个同色的小型单位竖直放置于一个中型单位之后即可形成精英列阵；将4个同色的小型单位分两列竖直放置于一个大型单位之后即可形成冠军列阵。这两种列阵的攻击力要远大于普通的攻击阵列，不过要注意的是，小型单位的颜色必须要同中型、大型单位的颜色相同才能列阵成功。

进阶战术

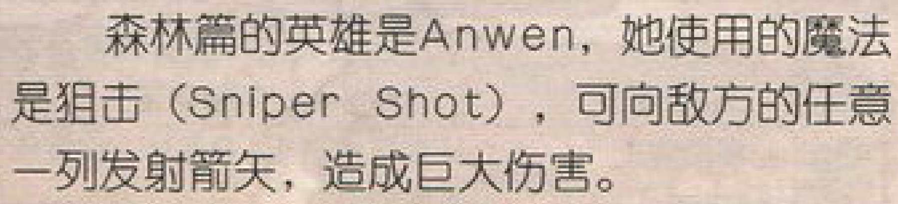
链接攻击（Links）：在一个回合中，连续成功地完成攻击列阵、精英列阵或冠军列阵即可形成链接攻击，阵列不同但是颜色相同也能形成链接攻击，链接数无限制，数量越高造成的伤害就越大。



融合攻击（Fusions）：在列阵的下方再次形成一个相同类型的列阵，即可将两个列阵合二为一，且融合数无限制，数量越高攻击力越高。

连锁攻击（Chaining）：取消阻挡在防御墙或攻击阵列中的单位以完成阵列，即可形成连锁攻击，且取消单位形成连锁的操作不消耗移动次数。

全兵种解析



森林篇的英雄是Anwen，她使用的魔法是狙击（Sniper Shot），可向敌方的任意一列发射箭矢，造成巨大伤害。



名称	兵种	特点
猎人 Hunter	核心	森林篇中最快的单位，一个回合便能射出箭矢攻击。
小精灵 Pixie	核心	根据英雄的MP槽发动不同威力的魔法粉尘。
熊 Bear	核心	气势极其凶猛且攻击强劲的森林战士。
德鲁伊 Druid	精英	可对敌方任意士兵发动藤蔓缠绕魔法并增加其列阵回合数。
鹿 Deer	精英	能直接跳过敌方的防御墙进行攻击。
独角兽 Unicorn	精英	列阵时可在我方战场的最前排制造障碍用于防御。
树怪 Treant	冠军	可将藤蔓延伸至敌方战场，在对敌方造成持续伤害的同时可将敌方损耗的HP补充给我方英雄。
翡翠龙 Emerald Dragon	冠军	向敌方战场喷洒酸液，可对任何接触到酸液的敌人造成伤害。

www.plumbook.cn



圣堂篇 Haven

圣堂篇的英雄是Godric，他使用的魔法是圣盾（Holy Shield），即在我方阵地的最下方形成一堵临时的防护墙，能帮英雄阻挡一定的伤害。

名称	兵种	特点
剑士 Swordsmen	核心	圣堂篇小型单位中最强劲的战士。
长枪兵 Spearmen	核心	拥有使用长枪向敌方进行攻击的优先权。
弓箭手 Archer	核心	圣堂篇列阵最快的单位，向敌方发射急速且致命的箭矢。
骑士 Knight	精英	在列阵完成时能力最强，防守牢固且攻击力极强。
牧师 Priest	精英	在列阵期间会向我方英雄补给一定的HP，之后以强大的能量波攻击敌方。
天使 Angel	冠军	在列阵期间会治愈我方受损的单位，之后以猛烈的圣光炸弹攻击敌方。
狮鹫 Griffin	冠军	列阵完成后的攻击力翻倍。
剑王 Sword Master	冠军	攻击力超强，且会持续治愈我方战场上的其他单位。

学院篇 Academy

学院篇的英雄是Nadia，她使用的魔法是雷击（Lighting Strike），即一次性发动5发强力的闪电团，对所到之处的敌人造成伤害。

名称	兵种	特点
学徒 Apprentice	核心	使用带刺的魔法球攻击敌方。
小精怪 Gremlin	核心	向敌方射出魔法波攻击，距离越近造成的伤害就越大。
傀儡魔 Golem	核心	装备有锋利弯刀的机械兵。
法师 Mage	精英	向敌方发射闪电球，对所有接触的零散单位造成伤害。
灯神 Djinn	精英	将所攻击的敌方阵列冻结，且降低被冻结阵列的伤害值。
罗刹 Rakshasa	冠军	直接攻击敌方英雄，其MP与HP会同时随受创而削减。
提坦 Titan	冠军	向敌方战场上发动地震波，使其防御力减半。
凤凰 Phoenix	冠军	一路喷射火焰攻击，还可在列阵期间复活已阵亡的英雄。

死灵篇 Necromancian

死灵篇的英雄是Fiona，她使用的魔法是血祭（Blood Ritua），即将我方阵地上所有零散的小型单位转变成防御墙，防御值等同于其生命值。

名称	兵种	特点
骷髅兵 Skeleton	核心	挥舞自己的头骨攻击，对道路上的任何单位造成伤害。
僵尸 Zombie	核心	挥着大刀攻击，被攻击的敌人会染上瘟疫且伤害值降低。
警卫兵 Ebon Guard	核心	装备着尖利的祭祀匕首，是墓地篇中能力最强的小型单位。
吸血鬼 Vampire	精英	吸取敌人的血液并将其转化为我方英雄的生命值。
幽灵 Ghost	精英	在幽灵单位列阵期间攻击其的敌人会受到伤害，幽灵不受伤害。
大骨龙 Bone Dragon	冠军	吞噬敌方的零散单位。
死亡骑士 Death Knight	冠军	挥动巨斧攻击，能对敌人造成群体大伤害。
死神 Wraith	冠军	能将敌方的任何单位甚至是敌方英雄一击毙命。

地狱篇 Inferno

地狱篇的英雄是Aidan，他使用的魔法是硫磺火焰（Fiery Brimstone），即将我方的防御墙转化为火焰弹射向敌方，防御墙的防御值越高对敌方的伤害就越大。

名称	兵种	特点
角魔 Horned Demon	核心	使用利爪攻击，是地狱篇伤害值最高的小型单位。
小魔鬼 Imp	核心	在对敌方单位造成伤害的同时还会吸取敌方英雄的MP值。
恶鬼 Hellhound	核心	是地狱篇列阵最快的小型单位，是我方英雄的好搭档。
女妖 Succubus	精英	一次性发动4粒地狱火球射击，邻近的单位全部都会受到伤害。
梦魇兽 Nightmare	精英	只要其中一个梦魇兽列阵成功就会带动其他梦魇兽一起完成列阵。
巫师 Sorcerer	精英	发动暗黑魔法，能将所攻击的任意阵列变成零散单位。
深渊霸主 Abyssal Lord	冠军	从地底喷射出4道熔岩，伤害所有同列的敌人。
深渊恶魔 Pit Fiend	冠军	使用充满混沌能量的大剑攻击敌人。



一直觉得游戏似曾相识，想了又想，原来是iPhone平台的《Critter Crunch》，两者在玩法上有着异曲同工之妙，只不过本作的兵种要复杂得多，而且充满战略性。游戏的战斗画面相当精细，各兵种的攻击动作都一目了然，玩起来很舒服。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



文 鞋恶地主·RP 编 羽纹 美编 咕噜

NINTENDO DS

交叉财宝 クロストレジャーズ	Square Enix	RPG	2009年12月3日	日版
	1～4人	512Mb	5229日元	无对应周边

《交叉财宝》是Square Enix在NDS平台上推出的一款以联机为主的RPG。作品最大的特色是在主线不变的前提下，在最大范围内实现随机性：迷宫地图、各层主要人物、技能习得、各层BOSS、隐藏任务、联机任务等内容都是随机产生的，大大增加了游戏的可探索性。同时，作品还专门为多人游戏提供了合作冒险、合作任务、秘密宝藏、同伴互访等内容，最大限度地提升本作的游戏性，喜欢迷宫探索类游戏的玩家不要错过噢。

游戏菜单

マップ	地图，可以查看已到达的迷宫层数（包括自己和朋友）
つよさ	强度，可以查看角色的当前能力
そうび	装备，可以查看角色当前的装备
スキル	技能，可以查看已经学会的职业技能
アイテム	道具，可以查看所持的道具
ジャンプ	跳跃，可以瞬间离开迷宫或者跳到朋友身边（限联机时使用）
メダリオン	勋章，游戏的成就，收集到横竖的一排会有奖励
メモ	笔记，没有特别的用途
クエスト	任务，查看当前接受的任务

基本操作

键位	作用
十字键	移动
A键	普通攻击，法师是魔法攻击
B键	强力攻击，盗贼是滚动
X键	使用HP回复药
Y键	使用MP回复药
L/R键+A/B/X/Y	使用技能
Start键	打开菜单
Select键	缩放地图
L+R键	收起武器，收起武器后可以在迷宫里跑动

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

职业详解

初期的职业有ファイター（战士）、メイジ（法师）、シーフ（盗贼）和プリースト（神官）这四种，在等级提升后其职业等级也会随着改变。调查自己家楼下的书可以进行转职，若该职业未练过那么将从LV1开始。在随机迷宫中会遇到转职的NPC，对话后只需要交出相应的素材即可转职成为高级职业。

战士

以近身战为主的职业，攻击力较高但攻击时硬直较大。若是遇到攻击硬直比较大的敌人可以选择按B键进行强力攻击，攻击结束后立刻绕着敌人转圈跑，当敌人准备进行下一次攻击时再绕到其后面按B键进行强力攻击。若是遇到多个敌人或者速度比较快的敌人时则按A键进行攻击，攻击结束后绕着敌人转圈。若敌人攻击的时间差较大，则可以返回之前的场景过几秒钟后再回去。

法师

以远距离魔法攻击为主的职业，其特点是HP少、攻击可以造成敌人的硬直，在操作上比较注重技巧。法师的普通攻击也需要消耗MP，因此要注意MP的回复。笔者建议打造一个打倒敌人恢复MP之类的装备之后再练法师，这样可以减少药品的消耗。战术上通常是使用魔法绕着敌人进行攻击，在MP剩下一半左右时开始接近敌人按B键近身攻击以回复。若附近有宝箱则可以将敌人消灭之后按B键攻击宝箱回复MP，在不得已的情况下还可以退回到前一个场景使用药水回复。

盗贼

盗贼的优势在于行动速度，其攻击硬直时间没有战士那么长，而且还有回避敌人攻击的常用手段——翻滚。初期盗贼的普通攻击在进行三次之后会产生硬直，因此比较安全的做法是进行两下普通攻击之后立刻往后滚以躲避敌人的攻击。这个职业比较适合在游戏初期时使用，在收集到足以打造其他职业所需装备的素材后再转职成其他职业。

神官

优点在于攻守兼备，可以用技能来恢复HP，初期在敌人攻击力不高的时候建议直接使用技能来回复，中后期则建议用技能补完之后再喝药。攻击主要以近距离为主，与战士类似攻击力较大，但攻击时的硬直也较长。一般攻击时注意避免连续攻击造成的硬直，等级较低时建议使用迂回战术。由于其攻击范围比较大，敌人较多时可以等敌人扎成堆后再攻击，每次攻击后迅速逃离，如此往复。使用B键攻击前有数秒的硬直时间，使用时要先根据对手的移动路线选好发动方向。装备方面建议多选提升物理防御力与行动速度的，这样可以比较安全地逃离。另外，这个职业在联机游戏中是不可或缺的。

装备的打造

在自己家楼下的锻冶炉可以进行装备的打造，打造出来的装备可以再次进行加工以提升能力。当打造等级达到10之后会让你选择装备打造专精的方向，之后打造该类装备时其品质将会得到提升。装备的品质分为普通（ふつう）、良好（よし）、优秀（すごい）、出色（さいこう）、完美（かんぺき），品质越高能力越强。



技能的习得

本作的技能学习是随机的，与迷宫入口附近的NPC或者迷宫中随机出现的NPC对话可以花钱学习技能，每个职业最多可以习得对应的技能40个。

www.plumbook.cn

在使用攻击技能或者魔法后会有一段恢复时间，在这段时间内无法再次使用这个技能。

料理&勋章

在小岛左下角的灶台上可以使用身上的材料进行料理，食用料理后能永久提升角色的能力。在材料列表上按X键可以查看该素材的出处。料理成功后会获得一些经验值，当料理等级提升后可以习得新的料理。

游戏中还有勋章这一设定，调查船并选择移动到国王处，此时只要达到一定的条件即可获得勋章。收集到横竖斜的一列都可以拿到奖励，例如消耗MP减少等等。



本作的迷宫是完全随机的，各种素材的掉落位置与迷宫属性等有着非常大的关系，需要请迷宫路口的妖精改变迷宫属性。在迷宫中有一些素材的采集点，有些特殊的素材必须在特定属性的特定采集点才能拿到。在迷宫中也有随机的技能学习点、职业升级点、物品交换点、素材购买点，还能接到一些素材收集的任务，完成任务之后会得到经验值和好感度。除此之外还有提供素材后暂时提升能力的拉面馆和温泉、交出素材后杀死一定量敌人后换取随机稀有道具的NPC。





PART① 在标题菜单中选择“つなげる”后可以将好友的岛屿添加到地图中，之后可以进入好友的岛屿进行游戏。在好友的岛屿中可以见到好友的角色，还会得知你好友的生日。玩家可以挑战好友的迷宫，只是不能够更改迷宫属性。与好友联动之后，在自己岛上迷宫里5的倍数层边上对应门中的路将会连接起来，进入中间的传送点可以拿到物品或者金钱，继续前进可以进入好友的迷宫中。另外在游戏中调查船选择赠送礼物一项则可以进行物品的交换，有一些特殊物品是无法交易的。

PART② 在游戏中调查船或在标题菜单中选择“みんなであそぶ”则可以进行多人游戏。游戏的内容与单人模式差不多，但是不能进入家里，因此在进入联机之前要先换好装备。多人游戏中的料理是与好友一起分享的，在做料理之前必须保证所有的好友都坐在椅子上。迷宫中的拉面馆或者温泉也是一样，必须全员到齐之后才可以享受。迷宫中杀死敌人后掉落的物品也是多人份的，大可不必担心捡不到素材。联机结束后要回去调查船，选择解散即可。需要注意的是在联机过程中如果盖起屏幕待机后会强制中断连接。

PART③ 在标题菜单中选择“いっしょにクエスト”可以与没有卡带的朋友们一起完成任务。任务一共有四个，分别对应四种职业：

职业	任务内容
战士、神官	在三分钟内打倒BOSS。
法师、盗贼	在三分钟内消灭所有敌人，并保护好宝箱。

在任务中玩家控制的是一个5级的角色，身上有HP药水和MP药水各三个，带有一点挑战性质。只要完成任务就会得到一些合成素材和秘密咒文。



①在商店可以购买回复药水和部分素材，也可以将身上没用的废旧装备卖出。其中第三项购买笑脸后会得到一张可用来合成素材的票。

②游戏进行到一定程度后与沙滩上的人对话可以改变自己小岛上的设施，如果有饲养宠物的话还可以与宠物对话交换素材。

③在迷宫中跑完一层之后不要急着下去，先慢慢移动查看敌人的属性后再回去换上有利的装备，这样对战斗会有利很多。另外记住一点，那就是躲避敌人的攻击比主动攻击敌人更重要。



本作的手感不是很好，攻击时过长的硬直时间使得这个游戏对操作的要求很高，而且要在随机迷宫中刷取素材也是非常的麻烦，不大适合单人游戏。如果有条件进行多人游戏，相互合作地刷素材或者挑战迷宫，才能真正地体会到作品的精髓所在。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



お茶犬の部屋DS4

想要在闲暇之余好好放松一下自己？那么相信本作会是一个不错的选择。本作是"《茶犬》系列"的最新作，玩家在游戏中可以与可爱的小茶犬们一起玩耍，渡过轻松愉快的每一天。

文 洋葱 美编 澄香

推荐度 B

NINTENDO DS

茶犬的房间DS4 在茶犬大陆放轻松 お茶犬の部屋DS4 お茶犬ランドでほっとしよ	MTO	SLG	2009年11月26日	日版
	1～4人	512Mb	5040日元	无对应周边



小茶犬

游戏的最初，玩家可从众多的茶犬中选出一只喜欢的作为自己的主要玩伴（正式开始游戏后也可以随时更换）。若挑选时没有发现自己特别中意的，玩家还可以选择"茶犬をつくる"来创造一只新的茶犬，创建茶犬时玩家可以设置茶犬耳朵的形状、颜色或是为它们更换饰品，创造出一只属于自己的个性茶犬。选择好茶犬之后，就可以开始与它一起享受轻松愉快的生活了。



游乐园

本作的主要舞台——游乐园中一共有六个娱乐项目，当玩家操纵自己的小茶犬，顺利完成这些娱乐项目后，就有机会获得各种精美的收藏贴纸。本作可供玩家收集的贴纸共有50枚，贴纸分为"新年"、"圣诞节"等数个主题，当某个主题的贴纸全部集齐后，玩家就可以将该主题的贴纸撕下来，在贴纸册上随意摆放。



拯救地球的危机！

比较简单的射击游戏，游戏开始后会有很多的陨石或是UFO等障碍物朝小茶犬飞来，玩家只要用触控笔准确地点中它们，就可以发射出激光将它们破坏。游戏中偶尔会出现体积非常大的障碍物，这种情况要用触控笔对着它们连续点击才能顺利破坏。



收集美丽的宝石

小茶犬会坐在飞毯上在空中飞行，玩家可通过触控笔来控制飞行方向。天上会出现很多宝石，玩家要尽可能多地收集。不过宝石中偶尔会混入一些茶猫头之类的奇怪东西，撞上去的话是会减少生命点数的，画面右上角的小飞毯为玩家目前剩余的生命点数。

www.plumbook.cn

让人毛骨悚然的鬼屋



游戏开始后小茶犬会自动拿着手电筒在鬼屋内前进，途中会出现许多幽灵，玩家只要将触控笔准确地放在幽灵身上，小茶犬就会拿起手电筒照向幽灵将它们消灭。

地底洞窟的大冒险



游戏开始后矿车会自动前进，玩家要做的就是通过触控笔让矿车左右倾斜（将触控笔放在矿车上向左或向右划线即可），来收集洞窟里的各种宝贝。途中偶尔会遇到一些小坑，此时画面上会出现“ジャンプ”字样，玩家要迅速用触控笔点击矿车让其跳起。

冰上的点心

用触控笔操纵小雪橇在冰原上前进，同时尽量多地收集途中出现的蛋糕、布丁等各种点心，并且在限定的时间之前到达终点。

愉快的水上冒险



小茶犬会坐上小船在急流中前进，玩家要控制船的方向，在收集河流上出现的宝物的同时避免撞到大石块。用触控笔在小船的左侧上下划动小船就会向右移动，反之在右侧上下划动小船则会向左移。

茶犬小屋





位于游乐园正中央的可爱小房子，就是玩家的茶犬小屋。进入小屋后，玩家的小茶犬会在里面自由行动，玩家除了观察，还可以用触控笔抚摸它，或是通过麦克风命令它们做出各种动作。

小屋内最初空空如也，玩家可以前往商店，购买沙发、床、冰箱、地毯等各种道具，将小屋好好打扮一番，给小茶犬一个漂亮的家。购买道具时玩家并不需要支付金钱，而是要通过完成迷你游戏来获得道具。选中某个想要的道具后，画面上会出现扑克牌、保龄球等数种迷你游戏供玩家选择，迷你游戏大多都非常简单，玩家只要选择其中一种并在迷你游戏中达到指定的分数，就可以将道具带回家了。在小屋内设置了道具后，小茶犬还会通过这些东西来做出各种可爱有趣的行动。

去朋友的小屋做客

当玩家完成迷你游戏的次数达到一定程度，或是收集了一定数量的道具后，玩家就会收到其他的茶犬寄来的信。打开菜单选择“てがみ”即可阅读信件，来信的小茶犬会告诉玩家它也搬到了游乐园，并邀请玩家去做客。根据信上的提示前往指定地点即可找到朋友的新屋，去朋友家做客时偶尔能从对方手中得到一些礼物哦。



系统简单明了，各种小游戏的难度也不高，整个游戏过程都比较轻松。小茶犬的一举一动非常可爱，可惜利用触控笔触摸它们时只能进行抚摸之类的简单动作，如果能增添一些功能就好了。每买一件道具就要玩一次迷你游戏的设定个人并不太喜欢，迷你游戏不仅种类不多且难度也不高，玩多了难免会觉得有些厌。

www.plumbook.cn

文 阿鲁 美编 咕噜



经过了一个月的洗礼，相信大部分玩家都已经通关了吧，不过通关跟完美还是有一定距离的，光是那几个迷你游戏相信就够大家头疼了吧！下面奉上本作所有迷你游戏的答案、全收集物品地点，以及全小金币收集和雷顿的挑战书全谜题解析，大家和在下一起走上完美之路吧。

NINTENDO DS

雷顿教授与魔神之笛 レイトン教授と魔神の笛	Level-5	AVG	2009年11月26日	日版
	1人	2Gb	5040日元	无对应周边

迷你游戏全攻略

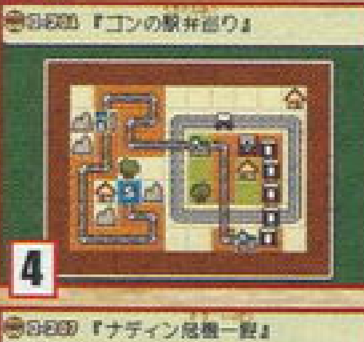


小火车

规划火车行进的路线，要求经过地图上的所有站台并成功到达终点。火车每前进一格，右侧的汽油就会减少一格，途中的汽油桶可以补充火车前进所需的汽油。后期的地图上还会出现行驶的汽车和火车，要在不撞到任何行驶物体的情况下到达终点才算成功。下面列出所有该迷你游戏获得的方法以及完成方法。











名称	获得章节	获取地点
ジャッキー・トレイン	第二章	与南ポート乗り场的租船老板对话后获得
ドミニカエクスプレス	第三章	与2番街通り的老婆婆对话并完成谜题015后获得
オジージの梦列车	第四章	与エリーノース公园的老头对话并完成谜题026后获得
ゴンの驿弁巡り	第四章	与市场・中央エリア的人对话并完成谜题036后获得
ヤマダの山	第五章	与大广场的人对话并完成谜题042后获得
出张オーガスタス	第六章	与フラワーショップ前的人对话并完成谜题056后获得
ナディン危机一发	第七章	与发掘队据点的人对话并完成谜题065后获得
ウーゴの苦恼	第七章	与アパート通り的人对话并完成谜题068后获得
ローザの一人旅	第九章	与レントンの研究室的人对话并完成谜题120后获得
ベスの思い出	第十章	与トライトン邸的玄关的人对话并完成谜题138后获得



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

不可思议的鱼

很有意思的游戏，玩家要把蓝色框里的单词变成红色框里的单词。将单词喂给下面的鱼就可以变换假名在表里的位置，掌握好每条鱼对应假名的变化位置后再想办法将单词成功变换。以下列出所有该迷你游戏的获得方法以及完成方法。

名称	获得章节	获取地点	完成方法
ここちよい庭の水槽	第三章	与おさかな研究所的人对话并完成谜题019后获得	红→红→蓝
おおらかな桥の水槽	第三章	与帽子屋前的人对话并完成谜题021后获得	蓝→蓝→蓝→黄→黄→红
にぎやかな家の水槽	第四章	与1番街通り的人对话并完成谜题027后获得	绿→蓝→蓝→红→黄
静かなアーチの水槽	第四章	与市场・北エリア的人对话并完成谜题039后获得	红→蓝→黄
梦うつつの水槽	第五章	与舞台里的人对话并完成谜题050后获得	黄→绿→黄→蓝→黄→红→黄
夜のとばりの水槽	第七章	与大广场的人对话并完成谜题062后获得	绿→红→蓝→绿→黄→黄→绿→黄→黄→黄→蓝→绿
くねくねパイプの水槽	第八章	与レストラン的人对话并完成谜题091后获得	绿→蓝→蓝→黄→红
アカマダラキノコの水槽	第九章	与图书馆的人对话并完成谜题109后获得	黄→黄→红→绿
とんがり屋根の水槽	第九章	与黒カラス市场的人对话并完成谜题117后获得	黄→绿→红→绿→红→绿→蓝
小粋な车の水槽	–	完成前九个迷你游戏后自动入手	绿→蓝→黄→绿→黄

人偶剧

玩家要用流程中解谜后获得的词语来完成人偶剧里那些人偶的动作，每个剧场需要用到8个词语，完成一个剧场后自动追加新的剧场，一共三个剧场。以下列出所有词语的收集和完成每个剧场所需要的词语。



获得演技	获得章节	获取地点	完成方法
かまえた、きった、あらった	第四章	客室廊下	自动获得
ひねった	第四章	ホテル前	完成谜题023
ながしこんだ	第四章	レストラン	完成谜题025
なめた	第四章	市场・南エリア	完成谜题033
にこんだ	第四章	市场の入り口	完成谜 题035
いためた	第四章	市场・西エリア	完成谜题037
ふきこんだ	第五章	森の小道	完成谜题040
みがいた	第五章	荒れ果てた庭调查树林	完成谜题046
たべた	第五章	空の渡り廊下调查门	完成谜题047
おいた	第五章	市场・西エリア	完成谜题052
つぶした	第六章	大学ロビー	完成谜题053
はった	第六章	博物馆 1 阶	完成谜题059
かきまぜた	第七章	地盘沉下の道	完成谜题064
こすりつけた	第七章	2番街通り	完成谜题070
ふりあげた	第七章	3番街通り	完成谜题071
ならべた	第七章	ホテルロビー	完成谜题074
いどうした	第七章	图书馆	完成谜题075
そえた	第七章	阶段桥	完成谜题076
ぬりたくった	第七章	博物馆前	完成谜题085
まくつた	第九章	ホテルロビー	完成谜题107
おろした	第九章	破坏された民家	完成谜题112
かじった	第九章	2阶カウンター	完成谜题121

第一场人偶剧：あらった→かまえた→きった→いためた→ひねった→ながしこんだ→にこんだ→たべた
第二场人偶剧：みがいた→ならべた→そえた→いどうした→つぶした→なめた→はった→おいた
第三场人偶剧：おろした→まくった→ぬりたくった→こすりつけた→かきまぜた→ふりあげた→かじった→ふきこんだ

小金币

游戏的每个场景中都隐藏着可用于解谜时使用的小金币，全部收集齐为300个，下面就为大家列出所有场景中小金币的隐藏地点。

小金币全收集

第一章	
ミストハレリの桥	1.调查右边的木箱三次 2.木箱右边的告示牌 3.左上蓝色房顶的两个窗户中间
ギランブリッジ通り	1:右边挂着的帽子 2.NPC旁边的垃圾箱 3.中央建筑物的顶端
ふたご吊り桥	1.前方吊桥左边柱子的蓝色看板 2.前方吊桥右边柱子的黄色看板 3.前方吊桥右边柱子的红色看板
破坏された民家	1.门上印记处 2.中央草丛中的蓝色垃圾箱 3.右边被破坏房间的右下屋根处
十字路	1.左边建筑物的招牌 2.左边建筑物高处阳台的门 3.右边建筑物的阳台

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

图书馆前	1.图书馆左边中间的窗户 2.图书馆入口处右边的石柱 3.图书馆上方的时钟
南ポート乗り场	1.右边屋根的蓝色小桶 2.左边建筑物的烟囱 3.后面山上中间的房子
トライトン邸の门	1.门前左边的石柱 2.右边的栅栏 3.屋顶的烟囱
トライトン邸の庭	1.邮箱旁的下水道口 2.左下的树丛 3.车库上方的窗子
玄关	1.地毯左边 2.楼梯中央 3.楼梯上方的花瓶

第二章	
应接室	1.左边沙发上的小枕头 2.左边衣帽架的顶端 3.右边两个烛台之间的镜子
二阶廊下	1.左侧房门下的蓝色地毯 2.左侧房门旁的灯 3.左侧房门旁的植物
书斋	1.桌子上的书堆 2.衣帽架上的帽子 3.衣帽架右边植物的下方
ルークの部屋	1.床上的枕头 2.地毯中央 3.右边书架上的飞机模型
东の住宅地	1.左边红色房子从左往右数第二个窗户 2.阶梯旁的下水道盖 3.远处山上有烟囱的房子
ゆがみ坂	1.红色的邮箱 2.右边浅绿色的树丛 3.左侧房屋的烟囱
エリーノース公园	1.远处路灯的顶端 2.近处路灯的底端 3.长凳下方的草地
3番街通り	1.右边房屋下方中间的窗户 2.远处的管道 3.近处管道右边有流水的地方
帽子屋前	1.河边红色垃圾桶 2.红色垃圾桶后路灯的顶端 3.右边的管道
ホテル前	1.旅馆的招牌 2.旅馆正前方中间的阁楼 3.右边树丛左下方的草丛
ホテルロビー	1.左边桌子上的登记本 2.地毯 3.风扇
客室廊下	1.天花板远处的灯 2.左下方的木板 3.右下方“回”字木板

第三章	
302号室	1.沙发上的靠背 2.床边的台灯
レストラン前	1.左边蓄水池旁的小桶 2.餐厅前的看板 3.右边城墙上的钟
レストラン	1.左边桌子上的蓝色看牌 2.左边桌子下的篮子 3.左边墙上的灯
2番街通り	1.左下盖着箱子的布 2.右下的蓝色盖子 3.右边黄色的屋蓬
1番街通り	1.桥下的管道 2.多次点击下方的草丛 3.左边白色建筑物的窗子
アパート通り	1.NPC旁的三轮车 2.右边街灯上的看板 3.左边建筑物蓝色门上的屋蓬
中央ポート乗り场	1.左下茶色的船 2.地图正下方有草的地方 3.黄色建筑物一楼的窗户
森の小道	1.左下木桩上的木头 2.中央鱼形状的看板 3.右边水车中央部分
おさかな研究所前	1.右边池塘上的蓝色小桶 2.房门左边的阀门 3.多次点击后面的池塘
おさかな研究所	1.上方的换气扇 2.右下排水口 3.鱼缸前的蓝色小桶
猫屋敷前	1.左上的果实 2.门前的邮箱 3.右下的花
猫屋敷	1.房顶挂着的人偶 2.树根部 3.右边隔板上的啤酒瓶

第四章	
图书馆	1.左边墙上的书 2.画面下方贴着的白纸 3.中央书架白色的地方
阶段桥	1.右边建筑物二楼窗户 2.右边建筑物旁的树丛 3.左边建筑物的蓝色屋顶
废工厂前	1.画面左上的矮烟囱 2.画面右边机器的入口 3.画面中央的矮烟囱
市场の入り口	1.左边的建筑物 2.伞下的棒棒糖 3.路牌
市场・南エリア	1.左边紫色的蔬菜 2.右边红色的书包 3.右边阳伞的顶端
市场・中央エリア	1.左边店里挂着的画像 2.中央水果摊挂着的香蕉 3.右下的小桶
市场・北エリア	1.左上绿色的门坊 2.右边房间里三种颜色的拖鞋 3.NPC身后隔板上的红色瓶子
市场・东エリア	1.房子外蓝色木板左上的突起 2.房屋右边的看板 3.小男孩旁边的皮袋
市场・西エリア	1.左下钢筋“×”的部分 2.远处的蓝色房门 3.多次调查右边的看板
地下道	1.左下水里的岩石 2.右边的油灯 3.左边油灯下方的石壁

www.plumbook.cn

黒カラス市场	1.左边石壁的空洞处 2.左边的小桶 3.右边的看板
オークション会场	1.左边台上的麦克风 2.右边的窗户 3.红地毯的前端
舞台里	1.左边铜像的底座 2.上方的灯 3.右边被捆绑物品的顶部

第五章	
ハイヤードアーチ	1.左边红色建筑物一楼窗户 2.中间黄色建筑物烟囱 3.右边建筑物二楼窗户
大广场	1.左上的山顶 2.广场前方的草丛 3.右边蓝色的屋顶
储水池の外壁	1.左边建筑物一楼的窗户 2.左边钢筋的顶端 3.右边管道旁钢筋的底端
川沿いの道	1.左边建筑物二楼的窗户 2.中央远处建筑物的入口 3.右下的草丛
北ボート乗り场	1.左下浅桥前端 2.黄色的船 3.雷顿教授皮包左下的草丛
ダム前	1.左下的小屋 2.左上水坝第三根柱子的顶端 3.大门的下方
古びた门	1.左边门柱的顶端 2.右边门的中心 3.右下的树根
荒れ果てた庭	1.左下的石柱 2.右下的围墙 3.破烂风车的中心
アランバード邸前	1.左边塔上的草丛 2.二楼的窗户 3.右上的烟囱
物见塔前	1.多次调查左下的草丛 2.塔上方的窗户 3.右边远处树木的顶端
物见塔下层部	1.从左往右数第三个空洞的下方 2.柱子上方长草的阶梯 3.第三步阶梯的上方
物见塔上层部	1.下层阶梯入口处，需仔细寻找 2.靠近这一层的一步阶梯 3.石柱上左下黑色凹槽
展望台	1.数字2下方的青苔 2.窗户左边柱子的顶端 3.多次调查窗户正下方
空の渡り廊下	1.左边墙壁上的灯 2.右上的蜘蛛网 3.右边窗户的某一个
吹き抜けの階段	1.左边中间窗户的顶端 2.画上有蜘蛛网的地方 3.右边柱子上方
ユラの部屋前	1.左边的植物 2.大门左边柱子的底部 3.右边的红色小车

エントランス	1.左边白色的花瓶 2.右边的观赏植物 3.阶梯下方的红地毯
ねじれた街灯の前	1.右边门柱上的灯 2.NPC背后坏掉路灯的顶端 3.多次调查左下道路
ミストハレリ署前	1.石碑右边的围墙附近 2.徽章 3.二楼右边的窗户
闲静な街并み	1.左边路灯的顶端 2.左边紫色的花丛 3.右下的围墙
湖畔	1.左下的花 2.左边伸展出来的树枝 3.右边建筑物附近
ユラの部屋	1.钢琴边的凳子 2.上面的绿色相框 3.右边柜子上的瓶子
ミストハレリ署受付	1.右边植物上方的指示牌 2.上面的吊灯 3.门旁边墙上贴着的纸

第六章	
大学前	1.正门左边中间的窗户 2.右下的旗子 3.多次调查中央的草丛
大学ロビー	1.左边墙上的贴纸 2.前面的盆栽 3.右上的灯
レイトンの研究室	1.左下的凳子 2.中间书架上的箱子 3.右边柜子上的显微镜
スコットランドヤード	1.门上的徽章 2.右下的消防栓 3.右边副楼左边的烟囱
受付	1.警察身后的植物 2.警察头上的红灯 3.右边的长凳
2阶カウンター	1.左下的花盆 2.左边的书架 3.右边书架上绿色的框
フラワーショップ前	1.左上的窗户 2.花店的看板 3.右边的电话厅
バス停	1.左下的手提箱 2.左上禁止通行的牌子 3.下方栅栏中间的空地
博物馆前	1.右边的长凳 2.博物馆顶端 3.多次调查左边的树
博物馆1阶	1.左下展览的陨石 2.恐龙左上灯光照耀下的右边的物体 3.恐龙下方的展示牌
博物馆2阶	1.右边被破坏的玻璃 2.后方靠右的皇冠 3.后方画有红线的板子上的徽章
资料室	1.第一个书架下方的抽屉 2.第二个柜子上方的纸箱 3.远处的灯泡

话梅杂志 CDM-SMV
www.plumbook.cn

第七章	
地盘沉下の道	1.多次调查左边的石壁 2.左边石壁下方的小石块 3.第一个木板后的地面
发掘队据点	1.帐篷的左边 2.右边的油灯 3.上方的黑色入口，需仔细寻找
黄金宫发掘现场	1.左边的洞穴 2.左下的洞穴 3.道路下方的青苔
ミストハレリ署廊下	1.左边观赏植物的花盆 2.中间的金色酒杯 3.右边观赏植物上方的小窗口
署长室	1.左边的钟 2.中间桌子上的徽章 3.右上的画
地下室	1.左上的黄色纸箱 2.右边木箱中间的纹章 3.蓝色房门下方的箱子

第八章	
取调室	1.多次调查门上面的窗户 2.门右边的开关 3.后面的保险库

第九章	
とある音乐家の部屋	1.左边唱片机的喇叭 2.右边书架上蓝色的牌子 3.右下的纸箱
废工厂の里口	1.左下的废油桶 2.右边油桶左上方向的石头路 3.门右边的黑影
ゴーストファクトリー	1.左上的管道 2.右下的钢板 3.右下被树挡住的窗户
第1栋	1.左边钢筋建筑物的角 2.右下的管道口 3.正上方房顶的破口
第2栋	1.左上正方形管道的白色部分 2.左下楼梯处 3.远处建筑物从左往右数第三个窗子（小窗子）
第3栋	1.左下的破箱子 2.通向第4栋入口下方的地面 3.左上机械臂的螺丝部分
第4栋	1.左上角的灯 2.上方吊着的保险箱 3.车下方的箱子
第5栋	1.左边锅炉的把手 2.右边巨大的齿轮 3.完成谜题135后调查左下的残骸

收集物品一览（需要开启此项后才能在指定的隐藏地点收集到物品）



名称	获得章节	隐藏地点
ちっちゃな化石	第二章	剧情获得，获得之后开启这个收集游戏
おもわせぶりな破片	第三章	2番街通り的水沟
ひび割れたティーカップ	第三章	レストラン左边的椅子
べたべたのスプーン	第二章	游戏开始时村庄入口的箱子
忘れられた小ビン	第三章	猫屋敷树上的房子
おてがるな石版	第四章	市场の入り口NPC旁边的草丛
ひんまがったカフスボタン	第七章	署长室左边的旗子
たぐいまれなる书物	第四章	图书馆店员下方的图书
まいごの罗针盘	第五章	ダム前下方的河水
おぎょうぎのよい器	第四章	十字路左边的商店
けなげな发饰り	第五章	ミストハレリ署前右下的草丛
いろあせすぎた地图	第六章	资料室第三个书架
忧いの假面	第四章	黑カラス市场左边远处的小摊
みたこともないタネ	第六章	フラワーショップ前左边店铺上的花丛
すすまみれのマント	第七章	地下室右下的袋子
きらびやかなクズ铁	第九章	第3栋左边的木箱
こっけいなかたまり	第九章	废工厂の里口下方的河
かみあわぬ齿车	第九章	第5栋左下蓝色的机器
おそろしい绘画	第四章	舞台里画板上方的黄色箱子
やさしい羽根	第四章	301房间左边的床
ゆかいなオブジェ	第九章	とある音乐家の部屋唱片机的下面
ゆくえしれずの友达	第五章	ユラの部屋中间的椅子
奇妙なウロコ	第五章	湖畔浅桥下的水
しろがねの小石	第七章	黄金宫发掘现场调查起爆器后再调查右上的洞



3DM-SMV
www.plumbook.cn

谜题156 哪个方向

提问 我想到我喜欢的咖啡店去喝咖啡，下了巴士后一路朝着西北方向前进，遇到第一个十字路口右转，第二个十字路口依然右转，之后再左转后发现我右边蛋糕店的对面就是目的地。进到咖啡店后我便坐在了靠近街道的左侧座位，请问我现在面朝什么方向?

答案 拿笔仔细画一下就知道了，重点是最后一句话，正确答案是西南方向。

谜题157 紧急停止按钮・改

提问 每个按钮都对应控制不同的等，要求将所有的灯都熄灭。

答案 7个按钮全部按一遍就是正确答案。

谜题158 组合宝石



提问 将宝石和凹槽部分放到指定的地点。

答案 答案见图。

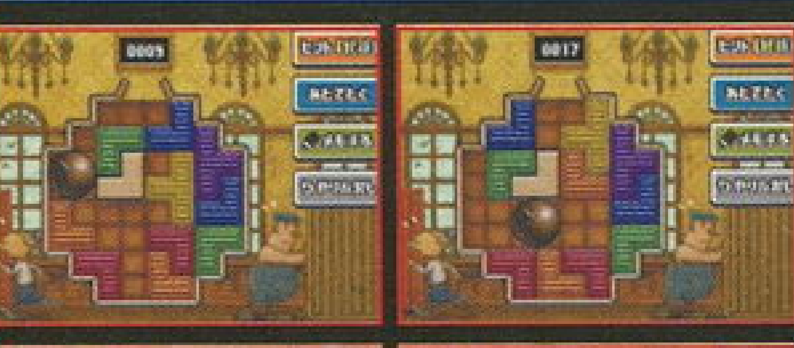
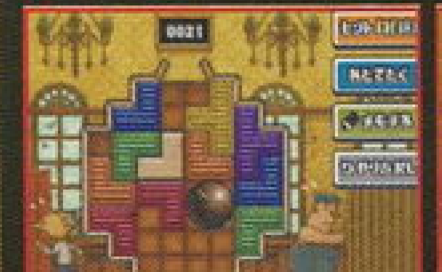




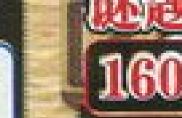

谜题159 炸弹危机

提问 将炸弹从杂乱的屋子里弄出来。

答案 答案见图。

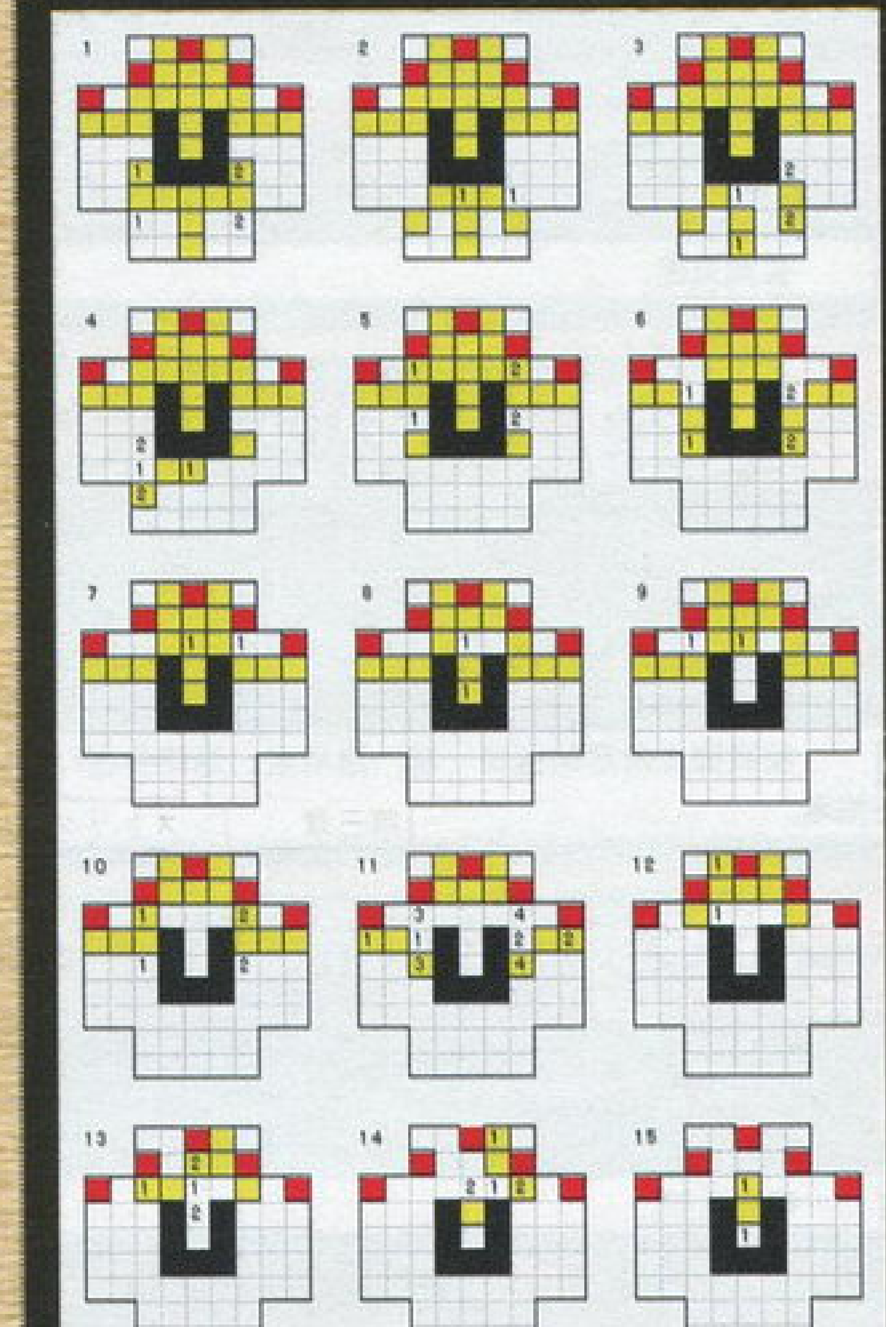




谜题160 金之烛台



提问 规则和流程中的谜题083规则相同，只是这次的范围大了许多。

答案 答案见图。





雷顿教授与魔神之笛

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

谜题 161 续·青蛙的恋爱之路

提问 操控青蛙跳过更多的荷叶去寻找爱情。

答案 答案见图。

谜题 162 锤子的模样

提问 如图有用立方体拼成的一个锤子，立方体的六个方向都贴着不同符号的纸，你能通过图中的锤子判断出立方体每一面贴的是什么吗？

答案 答案见图。

谜题 163 母子相逢

提问 母亲和女儿分别位于A点和F点，母女俩要在正方形的格子路里找到对方。母亲的行动路线用红线表示，女儿的行动路线用黄线表示。如果母女俩行动的速度一样，那么她们最终会在那个点汇合？

答案 按照图上所示的道路一遍一遍地走，最终会在E点相逢。

谜题 164 红宝石和蓝宝石

提问 将两颗宝石移动到图中所示的位置。

答案 答案见图。

谜题 165 3个立方体

提问 上面3个由立方体拼成的物品被小猫碰过后变成了下面的样子，请将上面的和下面的物品一一对应起来。

答案 A对E、B对F、C对D。

谜题 166 配管整备

提问 将左上红色的管子移动到右下去。

答案 答案见图。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



谜题 167 送炸弹

提问 画出两条橡皮筋，将炸弹安全送出去。

答案 答案见图。



谜题 168 25个按钮

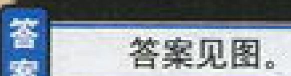
提问 仓库设置有25个按钮，每个按钮上都写着前进的方向和距离，从某一个按钮开始移动最终可以走到带五角星的位置打开保险箱，请问这个最初的按钮是哪个？

答案 将每个按钮都试一遍就知道了，答案是五角星上面的那个按钮。

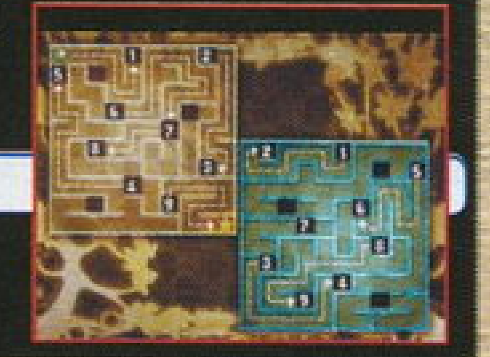


谜题 169 暗之表里迷宫

提问 将球顺利通过表里迷宫达到重点吧。



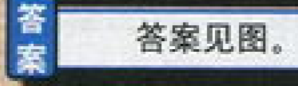
答案 答案见图。





谜题 170 最后的大脱出

提问 将レイトン和ル　ク走到图中的指定位置，一共有两个关卡。

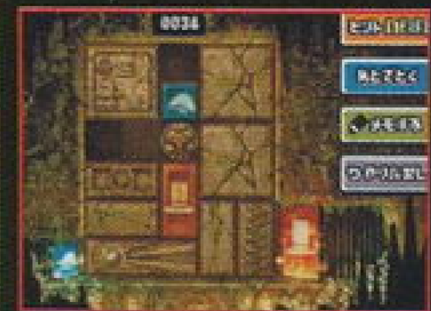


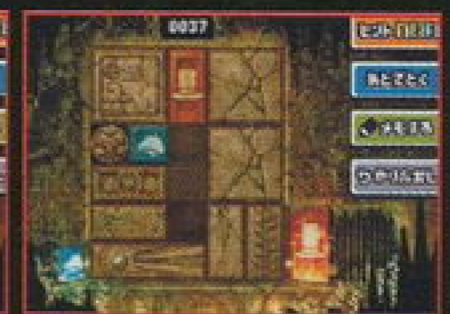
答案 答案见图。













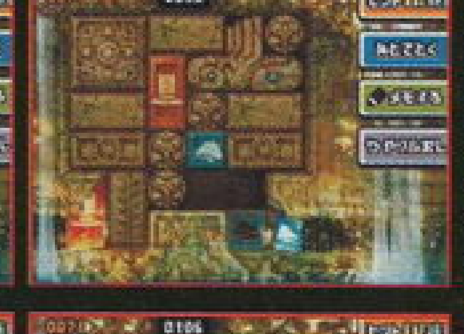


















话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



文 ロツクマソ
编 羽纹 美编 咕噜

NINTENDO DS

洛克人EXE 流星行动	Capcom	RPG	2009年11月12日	日版
ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	1～2人	128Mb	4190日元	无对应周边

经常都听见很多人说《洛克人EXE 流星行动》（以下简称《OSS》）里的BOSS很难打，自己一直都有玩《EXE》，多少有些心得吧，在这里就和大家谈谈自己的一些经验，希望能起到抛砖引玉的作用，同时也希望能帮助更多同学能把《OSS》玩下去。

BOSS战心得

先来说说屠BOSS前的一些准备内容：

①在打BOSS前一定要先调整好自己的Chip文件夹，《OSS》里面的芯片没有过多的组合性可言，一般都是以强大的攻击力尽量压制BOSS，但BOSS血量普遍也不多，所以一百多攻击力的芯片其实算是蛮高的，大家千万不要用《流星洛克人》或者《EXE》之后的作品那种思维方式来看待《OSS》。

②其次要提醒从《流星洛克人》（以下简称《SSR》）才开始接触这种类型游戏的玩家，《OSS》里的字段是一个很重要的要素。所谓字段就是每张芯片都有的一个英文字母，比如有一张芯片的字母是A，则把它称作A字段。在战斗的芯片选择中，相同字段或者名字相同的芯片可以同时选择，但如果你选择了相同字段的芯片，则不可以再选择字段不同但名字相同的芯片，反之亦然。但有部分芯片是没有英文字母，只有一个“*”，这类的芯片可以和任意字段或名字的芯片进行组合



（相当于《SSR》里的白卡），使用起来非常方便，所以如何控制你的芯片文件夹里的芯片字段是一个关乎成败与否的重要环节。如果掌握得好，一个回合里就可以用更多的芯片，从而给BOSS造成更大的伤害。

③关于PA的选择，本作虽然没有PA图鉴，但其实是可以使用PA芯片的。芯片文件夹里的PA种类不宜过多，1～2个组合足够了，这里就给大家推荐一个杀BOSS比较好用的PA：ガッツシュート，这个PA的攻击有400，组合方式也比较简单，只需要：メットガードG+ダッシュアタックG+ガッツマンG（V2或V3都可以）这3张芯片，选择它的理由很简单，由于《OSS》里没有加攻击力的芯片，所以单发高威力的芯片成为首选，加上这张PA的组合只需要3张芯片，这可以减少我们组合PA所需要的时间，从而减少杀BOSS用的时间。但值得注意的是，这张芯片是直线攻击，而且只会攻击同



游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一直线上的第一个目标，所以使用的时候一定要确保BOSS前面不能有任何障碍物，包括某些BOSS攻击放出来的水柱之类的物体，都会使得你的攻击Miss，切记！切记！

④最后是关于人物的问题，《OSS》在《洛克人EXE》的基础上加入了流星洛克人，相信他的能力大家也都已经清楚，这里就不对其能力做过多说明。只谈两个需要注意的地方：流星洛克人拥有强大的锁定能力，可以轻松使用许多近距离攻击的芯片。但必须要知道的是，如果在锁定攻击的过程中被BOSS击中，将会有长时间的硬直，并且在硬直期间有可能还会被BOSS的其他攻击击中。所以一定要算准时间，否则锁定反而会给你杀BOSS的进程拖后腿；之后是关于流星洛克人的盾牌方面，《OSS》里他的盾被大幅弱化了，打开盾牌后并不能马上有防御效果，必须等盾牌完全张开（大概需要0.5秒左右），也就是完全变成绿色后才会有防御效果，而且在用过一次后要等1秒左右才可以再用。所以一般情况下不建议大家用盾，对于BOSS的攻击最好是以躲避为主。



BOSS攻击形式解析

好了，关于打BOSS前的准备内容就说到这里，接下来给大家讲讲BOSS的几种具有代表性的攻击方式。本作中BOSS的攻击形式大体可以归为5类，下面就逐一对BOSS的攻击以及应对方式做一个概括性的介绍：

直线型攻击

代表性的BOSS有火焰人、骷髅人。这种攻击躲起来很方便，上下移动就可以避开，而且BOSS在发招时一般都有一段时间不能移动，在躲开攻击后一般都是很好的攻击机会，用一些大范围的攻击芯片就能轻松击中BOSS。



追踪型攻击

代表性的BOSS有木头人、彩色人。这种攻击有一定的追踪效果，有的玩家往往会觉得这种攻击很讨厌，但其实这种攻击只能向前或者斜向攻击，掌握这一个破绽躲避起来就容易多了；拿木头人的追踪木桩来说，当木桩位于你前方一格的位置时，你只需先向下再向前移动一下就可以躲开了。



制造障碍物型

代表性BOSS有数字人、木头人。如果BOSS在场地上制造了障碍物，一般都要优先破坏。因为障碍物常常会阻碍你对BOSS本体进行攻击，而且某些障碍物还会爆炸，具有攻击效果。更有甚者还能给BOSS起到回血效果，例如木头人种的苹果树。所以放任障碍物留在场上只会给自己添麻烦。《OSS》里障碍物的血量都不多，在攻击力加满的情况下一个蓄力攻击足已把障碍物打掉。但这里要特别提醒一下，木头人的苹果树是40HP，流星洛克人的一个蓄力攻击后必须再加两个小炮才能完全破坏。

定点攻击型

代表性BOSS有石头人、木头人。石头人的落石和木头人的木桩地刺都属于这种类型的攻击。这种攻击在场地上会有提示，即将被击





www.plumbook.cn

中的地台会有黄色闪烁。很多玩家一看到提示就会开始紧张，导致到处乱走，其实这样反而容易被击中，因为《OSS》里的定点攻击并不是每次都会攻击你所站的那块地台，所以看到BOSS使用这类型攻击时，一定要保持冷静，看到自己站的地台上有黄色提示再躲避，避免到处乱走导致自己受到不必要的伤害。

投掷炸弹型

代表性BOSS有火焰人、炸弹人。这两位BOSS会不时向我方场地上投掷炸弹，炸弹落在我方场地上后要过一会才爆炸，但这种攻击不会提示炸弹的落地点，只能够靠自己观察。如果实在掌握不好炸弹的落地点，不小心让炸弹给围住了也不要紧，因为这种炸弹在爆炸前是没有攻击力的，而且也不会阻碍你的移动，即使你踏过它也不会爆炸，所以只要我们在炸弹爆炸前移动到一个不会被击中的位置就可以了。



BOSS特殊攻击的应对

好了，关于BOSS的攻击形式就说到这里，看似简短的介绍，其实已经涵盖了大部分BOSS的招数在里面。当然还有少部分的BOSS，他们有着自己特殊的攻击模式，最后我们就具体的3个BOSS来谈谈应对他们的措施（所有BOSS都是以其V3为例）。

鲨鱼人

这家伙会长时间躲在“水”下，而且还有两个伪装的鱼鳍，攻击速度快之余，本体在冲刺攻击的时候还是无敌的，十分讨厌。但是不必担心，这一个看似完美的BOSS也有许多破绽。鲨鱼人是水属性的，所以在字段允许的情况下可以考虑在芯片文件夹里多放电属性的芯片。平时它虽然潜在了“水”下，但普通攻击同样可以对其造成伤害，而且在战斗一开始时它必定是位于场地中间的位置，所以建议一开始就对其本体作出尽量大伤害的攻击。



本体受到攻击后，它会浮出来放追踪水柱，应对的方法上面已经介绍过，这里就不说了，与此同时我们还可以在躲过其攻击后进行反击。一轮水柱攻击后，它又会“潜水”，这时便不好辨认哪个才是本体了，但也不要慌，如果使用流星洛克人的话，当选择了可以锁定的芯片时就会自动为你锁定其本体，用处还是很大的。但这里却不建议直接用锁定攻击，因为这很容易造成你攻击过程中被其它的鱼鳍击中，得不偿失。在芯片方面，除了那些范围性和全屏攻击的芯片外，这里特别推荐スカルマンV3，它会自动锁定鲨鱼人的本体，直接对其造成210点伤害，非常实用。

布鲁斯

天生装备了盾的布鲁斯，攻防合一，十分强大。而且它一般只会站在场地最右边，如果你对其使用远程攻击，全部会被它用盾防御。但它不会防御那些近距离的攻击，所以流星洛克人的锁定在这里就可以大派用场了。还有就是所有暗转攻击芯片都可以直接击中它，建议配合自己芯片文件夹里芯片的字段，把高攻击力的暗转芯片放进去，效果十分不错。在攻击方面，布鲁斯会使用宽剑和长三格的剑进行攻击，如果看到它开始蓄力，证明其准备用宽剑进行三连击，等它闪到面前以后，向后退一格就可以避开了。注意对方每砍一次都会退回去一下，再过来砍第二次，一共要砍三次才算结束；如果看到它闪到场地的前方，证明其准备用长三格的剑攻击，这时就需要上或下来回避了。布鲁斯在攻击的时候是不能防御的，所以在躲开攻击之余，不要忘记找机会攻击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

时钟人



不愧是《OSS》里新加入的BOSS，攻击丰富多样，下面我们就来分析一下它的攻击模式。时钟人会不时向前方扔出一个旋转的指针，这种指针没有追踪效果只会直线攻击，攻击速度也不快，躲避起来并不难。可是如果任由它在场上慢慢移动的话，时钟人很可能再次放出另一个指针，这样积累多了将对自己的行动和攻击带来诸多不便，所以在可能的情况下还是将指针破坏吧，每个指针有60HP，用蓄力攻击破坏起来并不难。战斗一开始，敌我双方的场地中间会有一个时钟，这可不是单纯的背景，这个时钟会不停转动，每转90度都会有特殊的攻击出现。首先是3点时，在你的前方会出现一个小时钟射出直线攻击的激光，虽然上下移动就可以躲开，但还必须要小心时钟人的旋转指针攻击。在保证自己安全的情况下，可以考虑对时钟人进行攻击。这里提醒一下，有时候会同时出现两个小时钟，时钟人会从其中一个时钟里探出头，这时的它不能移动，是很好的攻击机会。

时钟指到6点时，我方场地最后一排会出现《SSR3》里的最终BOSS，这一招主要是令你不能移动到最后一排，一般来说威胁不大，是很好的进攻时机。但同样要小心指针，和之前一样，有时时钟人也会跑到最后一排去，这时一般很难攻击他，专心回避或破坏指针就可以了。

时钟9点时，小时钟再次出现，并且会召唤出《SSR》的劲敌布莱对我方作出带锁定效果的五连斩，这一招躲避起来要注意，一定要等布莱出现后再躲，否则如果你事先移动了，布莱还是会在你的前方出现，这样往往容易被打中。躲避布莱的同时小心指针，这一阶段建议以躲避为主，不要贸然进攻。最后当时钟指向12点的时候，时钟人会停下来并移动时钟对我方场地的最前两排作出激光攻击。这一招躲避简单，而且由于时钟人在使用这一招时不会继续放出指针，所以是很好的攻击机会。如果时钟人站得靠后，还可以用流星洛克人的锁定对其进行近身攻击。之后时钟将继续转动，依次重复上述的4种攻击模式。



BOSS所在地一览

好了，到这里笔者的心得也谈得差不多了，在文章的最后附上《OSS》里全部BOSS的所在地，以便大家去挑战。希望大家能在这个游戏里找到更大的乐趣！

BOSS名	所在位置
火焰人（ファイアマン）	インターネット1遇到
石头人（ストーンマン）	インターネット3遇到
彩色人（カラードマン）	ウラインターネット5遇到
电击人（エレキマン）	ウラインターネット2遇到
炸弹人（ボンバーマン）	ウラインターネット7遇到
魔术人（マジックマン）	ウラインターネット10遇到
法老人（ファラオマン）	通关后，洛克人的级数在70级以上在ウラインターネット8遇到
影子人（シャドーマン）	通关后，收集满140张芯片以上在ウラインターネット11遇到
时钟人（クロックマン）	ウラインターネット9靠左手边的那个回廊的中间遇到
注：上述BOSS先在该区域固定位置遇到并打败后，就可以在该区随机遇到其强化版。	
数字人（ナンバーマン）	WWW的研究所里和日暮对话
气力人（ガッツマン）	WWW的研究所里和迪卡欧对话
冰冻人（アイスマン	WWW的研究所里和冰川先生对话
木头人（ウッドマン）	在官厅街和沙罗玛对话
鲨鱼人（シャークマン）	在官厅街和马沙对话
骷髅人（スカルマン）	在デンサンタウン2丁目的古董屋里和美雪对话
布鲁斯（ブルース）	秋原町热斗家的右上方和炎山对话
佛尔特（フォルテ）	通关后，洛克人的级数在70级以上并且收集满178张芯片后在ウラインターネット12随机遇到

泪梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn



文 koflover 编 胧月 美编 Juxi

这次给大家带来的是《PSP2》中所有武器的超详细研究。武器不仅有着收集的乐趣，而且在本作战斗难度进一步提升、职业系统进一步细化的基础之上，给自己培养的角色选择怎样的武器，选择武器后如何战斗也成为攻略高难度任务的必需知识。

PLAYSTATION PORTABLE

光环视频收录

梦幻之星 携带版2

ファンタシースターポータブル2

SEGA	RPG	2009年12月3日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

武器是本作的重要要素，玩家在游戏中历尽千辛万苦，获得强力的武器是重要目的之一。高级的武器只会在高级的任务中掉落，而要想挑战高级的任务，没有一定的武器作为支持是非常困难的。技能和武器一样也是靠怪物掉落来获取，而且本作取消了技能经验系统，不需要玩家再花上大量时间为技能升级。由于武器的使用权和职业不再挂钩，所以选择武器时就没有那么多限制，不管使用什么职业，都可以体验到各种武器的不同手感。研究武器和职业之间的搭配，也不失为一种乐趣。

本作中武器分为四大类，分别是打击系武器、射击系武器、法击系武器和盾牌。其中盾牌是本作新增的武器，虽然是用来防御，但是却属于武器范畴，这也算是本作的一个特色。武器种类不同，对应的装备位置也各不相同，比如使用单手武器时，就可以仔细考虑一下左右手武器的搭配情况。本作的武器总计种类竟超过了1200种，不知道又有多少玩家抱有着“全武器制霸”的收集计划呢？

此外，在装备武器时，除了武器本身所提供的能力以外，根据武器种类的不同，还会给予装备者少许额外的能力加成，能力加成数值等于武器等级（也就是星数）的5倍，某些武器会使攻击对象的能力下降。

武器装备位置及对应能力加成：

装备位置	武器种类	能力加成
双手	长剑（ソード）	防御力、精神力
	拳套（ナックル）	回避力
	长矛（スピア）	回避力
	双头矛（ダブルセイバー）	精神力
	战斧（アックス）	回避力下降
	双手剑（ツインセイバー）	回避力
	双短剑（ツインダガー）	回避力
	双手爪（ツインクロー）	回避力
	步枪（ライフル）	防御力
	霰弹枪（ショットガン）	回避力下降
	长弓（ロングボウ）	精神力
	榴弹炮（グレネード）	回避力下降
	激光炮（レーザーカノン）	回避力下降
	双手枪（ツインハンドガン）	回避力
	双手杖（ロッド）	防御力、精神力
右手	单手剑（セイバー）	无
	单短剑（ダガー）	命中力
	单手爪（クロー）	攻击力
	鞭子（ウィップ）	法击力
	飞刀（スライサー）	回避力
	单手杖（ウォンド）	精神力
左手	单手枪（ハンドガン）	命中力
	十字弓（クロスボウ）	命中力下降、回避力上升
	投刃（カード）	法击力
	机枪（マシンガン）	无
	射导器（シャドゥーグ）	攻击力
	魔导器（マドゥーグ）	防御力
	盾牌（シールド）	防御力

打击系武器

打击系武器以近距离攻击为主，伤害输出能力比较高，但因为是近距离作战，危险性也要大得多。无论是通常攻击还是技能攻击，武器的伤害都和攻击力有关，但命中力关系到攻击时是否命中，和攻击力同样重要。此外，打击系武器只有在使用技能攻击时才会消耗PP，通常攻击不但不消耗PP，而且在发动及时攻击时还会使PP回复量增加，不像射击系和法击系武器那样经常出现PP不足的问题。

www.plumbook.cn

打击系武器种类相当丰富，远近轻重快慢各种攻击类型一应俱全，甚至还有飞刀这种可以远程攻击的武器。不管什么种类的武器，按□键的通常攻击都是三段，而△键的技能攻击，则根据技能的等级来决定攻击次数，最大也是三段攻击。

打击系武器的技能不仅种类丰富，而且攻击动作也极其华丽，根据技能特性的不同，可以分为以下几个种类：

强击型：每段攻击的伤害都很高，但攻击速度往往比较慢，想要多段攻击全数命中有一定难度。

连击型：高hit数是其特点，虽然单次攻击伤害有限，但全中后的伤害相当可观。

前方型：一边攻击一边向前移动，攻击距离比较远，也可以对付排成一条直线的怪物。

圆周型：攻击范围很大，几乎覆盖到身体四周，对付成群的怪物时非常有效。

突进型：比前方型技能突进的距离更远，可以快速接近或者摆脱怪物。

浮空型：能够使怪物浮空，不但有机会追打，还令其丧失行动能力，但某些大型怪物是免疫浮空攻击的。

长剑（ソード）

长剑的攻击力很高，攻击范围也不错，可以一口气清理掉聚在一起的怪物，但是攻击动作比较慢，顶着怪物的攻击与其硬拼是绝对行不通的。通常攻击速度慢，3段攻击也只有3hits，虽然不能积累多少连击数，但可以借助及时攻击来增加威力。由于本作中长剑可以防御，和怪物相持时，不需要再像前作那样四处移动迂回攻击，只要善于利用及时防御和及时反击的话，就可以发挥出长剑的威力了。

グランドクラッシャ-

连击型技能，全1段

跳跃蓄力后用剑震击地面，向前方发出冲击波，攻击范围不大但射程不短，全中后有4hits。虽然伤害比较可观，但PP消耗量也很大，不能用来持续作战。由于跳跃蓄力需要一定时间，这期间要注意不能被攻击，利用及时反击来使用技能是个不错的主意。

グラビティブレイク

强击型技能，全3段

依次使用“向下纵斩2次→向上纵斩→跳跃向下纵斩”的连续攻击，攻击速度比较缓慢，但每一击的伤害相当可观，PP消耗也比较大。后两段攻击的威力很大，若再把握好及时攻击的节奏伤害会更加可观。

スピニングブレイク

前方型技能，全3段

依次使用“跳跃回旋斩2次→跳跃纵斩→跳跃回旋斩后纵斩”的连续攻击，威力虽不如グラビティブレイク但攻击速度要快一些。除了有前方移动的效果外，对付一些飞在空中的怪物时，回旋斩也可以发挥出一定作用。

トルネ-ドブレイク

圆周型技能，全3段

不断使用圆周回旋斩攻击，威力和范围都很大，但第1段攻击的出招动作非常慢，贸然使用很容易被打断。由于攻击范围覆盖到身体四周，在被怪物包围时这不失为一个良好的反击手段，利用及时反击使用技能会更好。

拳套（ナックル）

拳套的攻击动作非常快，攻击力也并不低，在面对单个怪物时有很大的优势。3段通常攻击有5hits，而技能攻击的hits数更高，全中后的威力极其可观，攻击动作也极其华丽。但是，拳套的射程是所有武器中最短的，攻击范围和其他武器相比也比较小，尽量和怪物单挑才是最重要的，及时防御和及时反击也必不可少。

ボッガ・ダンガ

连击型技能，全3段

双拳左右开弓乱舞攻击，全套动作耗时长，hits数多，伤害高，对付一些大型怪物时尤其有效。不过因为角色攻击时会不断向前移动，而且技能的攻击范围有限，对中小体积的怪物反而不容易全中，这时候只需要多用1段攻击即可，不需要打满3段攻击。

ボッガ・ズッパ

前方型技能，全1段



经过短暂蓄力后正拳突进攻击，对一条直线的目标造成多段伤害，并将目标吹飞。对于不擅长攻击多个目标的拳套武器来说，这个技能很实用。面对大型怪物时，突进攻击可以全中，伤害也相当高。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

イック・ヒック
强击型技能，全3段

强力乱舞攻击，攻击力和攻击范围比较大，但出招较慢，整套动作耗时也比较长，清理杂兵或对付BOSS都很有效。攻击时的移动范围比较大，有时候需要调整好位置才可以使攻击全部命中。

ボッガ・ランバ
突进型技能，全3段

先用升龙拳起手，在空中攻击多次后再急降攻击，攻击范围比较小，但伤害非常大，尤其适合对付大型怪物。对付中小型怪物时，多用1段或2段攻击就足够了。

ボッガ・ロバッド
圆周型技能，全3段

前冲后连续刺拳攻击，再左右勾拳，最后投掷拳套攻击四周，这个技能的圆周型特性只反映在第3段攻击上，不过清理杂兵的效果很好，也可以攻击具有多个伤害判定的大型怪物。

长矛（スピア）

长矛的攻击力和攻击速度都很不错，攻击方式以突刺为主，虽然射程不算短，但攻击范围实在有限，不容易攻击到侧面的怪物，这点需要多加注意。技能攻击虽然有挥舞长矛的动作，但依然是以前方攻击为主，惟一大范围攻击的圆周型技能出招速度又太慢，尽量不要被怪物包围。

ドゥ-ス・ダッガズ
连击型技能，全3段

连续向前方突刺，攻击范围虽然不大，但威力和hits数却挺高，对付单个或者扎堆的怪物是最合适不过了。一般都是接在3段通常攻击后使用。

ドゥ-ス・スカッド
强击型技能，全3段

可以视为ドゥース・ダッガズ的强化版，同样是连续向前方突刺，但威力和PP消耗更大，并且还有吹飞效果。

ドゥ-ス・マジャ-ラ
前方型技能，全3段

首先坐在长矛柄上向前方突进，接着跳起向地面突刺，最后以大范围挥舞长矛的动作结束。前两段攻击的威力和hits数很高，第3段攻击只是胜在范围大，一般情况下只用前两段攻击就足够了。

ドゥ-ス・ロバッド
圆周型技能，全3段

挥舞长矛攻击四周，攻击范围很大，威力在长矛武器技能中也是最高的，对付具有多个攻击判定的大型怪物时效果非常好。但是第1段攻击的出招动作很慢，容易被打断，后两段技能的威力相当大，一定要顺利用出来。

双头矛（ダブルセイバ-）

双头矛的攻击速度快，hits数多，3段通常攻击就有6hits，是攒连击数的理想武器。虽然武器攻击力看似一般，但高hits数弥补了单次伤害的不足。和长矛恰恰相反，双头矛对侧面的攻击范围不小，但正前方的射程就比较短，需要尽量贴近怪物后再攻击。

スパイラルダンス
连击型技能，全3段

挥舞双头矛向前突进后乱舞攻击，威力大，hits数高，第3段攻击的伤害最高但很容易打空，需要把握好距离才可以全部命中。对付大型怪物时效果不错。

アブソリュ-トダンス
强击型技能，全3段

跳跃蓄力后重击地面，再挥舞双头矛乱舞攻击，伤害非常高，但第1段攻击的蓄力时间太长，再加上攻击范围有限，想要准确命中需要一番练习才行，不过3段攻击全部命中的威力绝对物有所值。

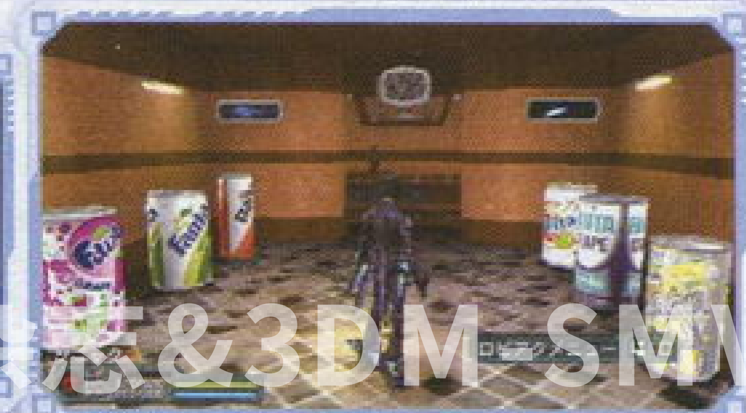
トルネ-ドダンス
前方型技能，全1段

挥舞双头矛像旋风一样突进攻击，出招虽然慢，但威力和范围却很大，掌握好时间差的话是非常好用的技能。突进时还可以自己控制方向。

サイクロンダンス
突进型技能，全1段

跳跃后以双头矛为轴，向周围回旋踢，攻击范围很大，伤害也不低，对具有多个攻击判定的大型怪物有非常好的效果。





梧梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

グラビティダンス

圆周型技能，全3段

挥舞双头矛前冲乱舞攻击，作为圆周型技能，攻击范围却很有限，但hits数却很高，比スパイラルダンス更容易全中，PP消耗也更少。

战斧（アックス）

战斧攻击速度慢，攻击范围小，武器本身命中力也比较低，缺点非常多，却有全武器中最为出色的攻击力，这就是选择它的理由。灵活利用及时攻击、及时反击和连击系统，可以把战斧的威力发挥到极致。而战斧本身的高攻击力在对付一些高防御的怪物时也有很大优势。

アンガ・グルッダ

连击型技能，全2段

回旋斩4连击再纵斩2次，hits数虽然不算高，但就战斧的高攻击力来说，这已经难能可贵，对付单个怪物的效果非常好，第1段攻击也可以用来清理成堆的杂兵。

アンガ・レッダ

强击型技能，全3段

威力虽然不如アンガ・グルッダ，但命中率修正和攻击范围更胜一筹，同样也适合对付单个怪物或体积大的BOSS。

アンガ・ドゥガレガ

前方型技能，全3段

蓄力后进行短距离冲刺，再跳跃向地面挥斩，伤害和命中都很稳定，后两段攻击还有很大的攻击范围，除了出招较慢外就没有什么缺点。



アンガ・ジャブロッガ

圆周型技能，全1段

跳跃蓄力后斩击地面，伤害恐怖，攻击范围也非常大，虽然清兵效果非常好，但无奈蓄力时间实在太长，很容易被打断。

双手剑（ツインセイバー）

双手剑的攻击范围、攻击速度和hits数都相当不错，3段通常攻击有6hits，再加上威力大、hits数高的技能攻击，是近战职业的理想武器。如果要说弱点的话，那就是双手剑技能的PP消耗都比较高，使用技能、防御或紧急回避时，很容易耗尽PP值。

スプレンダークラッシュ

连击型技能，全3段

前冲回旋斩后乱舞攻击，伤害、速度和范围都比较理想，是双手剑的主力技能，除了PP消耗高以外几乎没有缺点。

アサルトクラッシュ

强击型技能，全3段

高速前冲后左右挥斩，再后退蓄力进行突进斩，全中后伤害很高，尤其是第3段突进斩，但如果把握不好距离的话，第3段攻击很有可能落空。

クロスハリケーン

前方型技能，全3段

突进攻击后再用双剑反复突刺地面，最后向前放出十字型冲击波，对大型怪物比较有效。全部3段攻击耗时比较长，对付杂兵时基本只用第1段攻击就足够了。

ブレードデストラクション

突进型技能，全3段

双剑回旋突进，再使用跳跃回旋斩，最后在空中使用十字斩，攻击范围和hits数都很优秀，对付具有多个攻击判定的大型怪物时更是有非常好的效果。

ライジングクラッシュ

浮空型技能，全3段

双手反复挥剑上升斩，使目标浮空，最后再以空中回旋斩追打，虽然威力和hits数不如以上几个双手剑技能，但独有的浮空效果可以保证自己不会受到怪物的反击。



双短剑（ツインダガー）

双短剑的攻击力很低，攻击范围也非常小，但攻击速度快，hits数高，3段通常攻击就有7hits，用来攒连击数是再合适不过。另外，双短剑武器的命中力都比较高，技能攻击的命中率修正也很稳定，实际伤害输出能力并不比其他武器逊色。

www.plumbook.cn

モウブセイレンザン

连击型技能，全3段

左右开弓前冲乱舞攻击，hits数多而且全中并不困难，清理杂兵或对付BOSS均可，只需要控制好前冲的方向。另外这个技能的命中率修正也很优秀。

レンガチュウジンショウ

强击型技能，全3段

大范围移动的乱舞攻击，像拳套武器技能那样，全套动作华丽，hits数高，耗时长，全部命中难度较大，但威力相当可观。可以只用第1段攻击对付杂兵，面对大型怪物时再使用后两段攻击。

ソウジンランブショウ

前方型技能，全2段

投掷短剑回旋的乱舞攻击，射程比较远，弥补了双短剑武器攻击范围的不足，对付成堆的杂兵也比较有效。

レンカイブヨウザン

圆周型技能，全3段

使用回旋斩前冲乱舞，能够攻击自身周围，hits数很高，而且命中率修正很稳定，清理大批怪物的效率很高。

ヒショウジンレンザン

浮空型技能，全3段

双手交替向上方投掷短剑回旋，反复将目标浮空，对单个目标的伤害非常高，而且绝无被反击的可能。不过攻击范围很有限，在接近目标后才有可能全部命中。

双手爪（ツインクロ-）

双手爪的攻击范围比较小，攻击速度也不如拳套和双短剑，但攻击力却比这些武器高一些，甚至超过了双手剑。3段通常攻击有6hits之多，武器和技能的攻击力也比较高，只要能贴近目标，伤害输出就绝对有保障。

ブクウレンセンガ

连击型技能，全3段

连续跳跃并下降俯冲攻击，能将目标击倒，但攻击范围和hits数很一般，若无法全中的话也就无法保证威力。

レンザンセイダンガ

强击型技能，全3段

高速突进攻击后再跳跃攻击，最后放出能量弹，全部3段攻击的威力很大，但第1段攻击的4连击威力已经相当不错，突进距离也不短，可以放心使用。



チュウエイジトツシン

前方型技能，全3段

俯身冲刺后乱舞攻击，最后再跳跃震击地面，威力、范围和hits数都相当优秀，但技能的命中率修正太低，实际伤害往往低于预想。第3段攻击有一定的蓄力时间，如果觉得不安全的话可以省去不用。

ソウガチョウセッカ

突进型技能，全1段

前冲左右挥爪攻击，威力、命中和范围都很稳定，对聚在一起的怪物非常有效，也可以对付具有多个攻击判定的大型怪物。

レンザンセンショウガ

浮空型技能，全3段

前冲攻击后再跳跃攻击，最后潜地后升龙击，对单体目标伤害还算不错，只是攻击范围比较小，第3段升龙击威力虽大但需要蓄力时间。

单手剑（セイバ-）

单手剑的性能比较均衡，攻击力、攻击速度和范围都不出彩，但至少也都是平均水准。3段通常攻击只有3hits，不过单手剑毕竟只是右手武器，和其它左手武器的搭配才是更重要的。一般来说左手武器会选择射击系武器，装备盾的话反倒不如装备双手武器，不过若能熟练掌握及时防御的话，盾牌也不失为一个好选择。

グラビティストライク

连击型技能，全2段

左右挥剑连斩后再追加跳跃斩，伤害和hits数不俗，而且能将目标击倒，对付单个或者成批怪物时都能发挥很大的作用。

スピニングストライク

强击型技能，全2段

回旋斩后再挑空踹击，伤害略低于グラビティストライク但命中率修正更好，也是非常好用的技能。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumibook.cn

インフィニットストーム
前方型技能，全2段

高速回旋斩突进后再蓄力左右交替连斩，攻击范围和hits数很优秀，很适合对付具有多个攻击判定的大型怪物。

ライジングストライク
浮空型技能，全2段

挥剑将目标浮空后再追击，伤害和命中很稳定，不过能将怪物浮空才是最重要的，和其他单手剑技能相比，PP消耗量更大。



单短剑（ダガー）

和双短剑相比，攻击速度有所下降，但攻击力更高，而且高命中力的特点同样保留了下来，只是攻击范围依然不佳。3段通常攻击只有4hits，不过有左手武器的辅助，攒连击数并没有什么问题。左手武器可以考虑配备射程远的射击系武器，来弥补单短剑射程的不足。

ブテンシュンレンザン
连击型技能，全2段

高速冲刺后乱舞攻击，威力和hits数不错，攻击动作更是华丽，不过命中率修正较低，和双短剑武器的技能无法相比。

ヒカイシュウハザン
强击型技能，全2段

使用回旋斩冲刺后乱舞攻击，基本性能类似于舞转瞬连斩，威力有所下调，但命中率修正得到提升。

シソクテンカイザン
前方型技能，全2段

高速回转冲刺攻击，出招快，冲刺距离远，不但可以清理杂兵，还能用来快速位移，从而快速接近或者摆脱目标。

シュンブショウレンザン
浮空型技能，全2段

左右挥剑将目标挑空再追击，类似于单手剑的浮空型技能，威力尚可但攻击范围很有限，需要贴近目标。





单手爪（クロー）

单手爪的攻击力在单手武器中是最高的，攻击速度虽不如单手剑，但也慢不到哪去，攻击范围还是和双手爪一样小。不过单手爪可以搭配左手武器，个人认为反倒是单手武器里最好用的，先用攻速快的左手武器来攒连击数，再换成单手爪完成最后一击。单手爪的攻击力几乎可以与长矛媲美，这是相当难得的。

ショウセントツザンガ
强击型技能，全2段

近距离乱舞攻击，攻击速度快且hits数高，伤害非常可观，不过攻击范围和命中率修正也比较差，需要玩家自己靠操作来弥补。

センテンカンザンガ
前方型技能，全2段

突进后跳跃攻击后再俯冲地面，hits数少但单hit的威力很大，但突进距离比较近，跳跃时又有蓄力时间，需要多加注意。

シュウソウレツザンガ
突进型技能，全2段

反复瞬移突进攻击，hits数和威力都非常理想，移动速度也很快，只是PP消耗量比较大。由于瞬移突进时往往要改换视角，需要玩家自己控制好方向。

ブクウサイエンザン
圆周型技能，全2段

蓄力后再使用跳跃回旋斩，威力和hits数很一般，出招速度比较慢，但攻击范围比较大，命中率修正很高，总体来说不过不失。



鞭子（ウィップ）

鞭子的攻击力和攻击速度都非常不理想，但是攻击范围非常大，又有可观的命中力加成，在清理大批怪物时非常好用。而且鞭子武器大多都具有附加效果，实际价值并不仅仅体现在伤害方面。虽然鞭子的实战价值很高，但相信还是有不少人纯粹是为了所谓的恶趣味才选择鞭子的，用鞭子抽打怪物似乎要比用剑砍、用魔法轰的乐趣高得多……

ヴィヴィ・ダンガ
连击型技能，全2段

连续鞭打目标，不仅hits数高而且攻击范围大，最后一击还可以将怪物吹飞，非常适合清理杂兵或者对付具有多个攻击判定的大型怪物。

诺梅奈尧&3DM-SMV

www.plumbook.cn

ヴィッシ・グルッダ
圆周型技能，全2段

连续回转鞭打，攻击范围可以覆盖到自身周围，最后一击同样有吹飞效果，但威力不佳，一般只是在被包围时寻求脱身。

ヴィヴィ・デッザ
强击型技能，全1段

连续鞭打目标，攻击范围不如ヴィヴィ・ダンガ，但威力和命中率修正却高的多，更适合对付单一目标。

飞刀（スライサ-）

飞刀的攻击力和攻击速度无法和一般的打击系武器相比，但射程却是最优秀的，几乎可以和射击系武器相媲美。飞刀虽然和射击系武器同属远程，但不能进行主视角瞄准和蓄力射击，伤害和命中力也无关，通常攻击也不会消耗PP，和射击武器还是有本质区别的。飞刀的射击精度无法和射击武器相比，但发射的弹丸具有贯通效果，可以一口气攻击多个目标，这点要多加利用。

チョウトウカンツウジン
连击型技能，全2段

左右连续投掷飞刀后，再跳跃投掷飞刀，伤害和攻击速度比起通常攻击有明显的提升。

レツザンソウヒジン
前方型技能，全2段

十字投掷飞刀反复两次，类似于前两个投掷技能，只是hits数、伤害和命中率修正等数据有所不同。

チッキキョレンジン
强击型技能，全2段

投掷巨大的大型飞刀，伤害和攻击范围比跳投贯通刃更胜一筹，但命中率修正有明显下降。

レックウチョウヒジン
突进型技能，全2段

连续突进投掷飞刀，2段攻击共有8hits之多，全中后伤害很可观，但技能本身的命中率修正比较低，很容易出现miss的情况。



射击系武器

射击系武器以远距离攻击为主，单次伤害虽然不如打击系武器，但胜在输出稳定，面对BOSS时也更加安全。大部分射击系武器的伤害由攻击力和命中力共同决定，某些射击系武器的伤害则是同法击力和命中力有关。射击系武器无论是通常攻击、特殊攻击还是蓄力攻击，都需要消耗PP值，PP耗尽则无法进行任何攻击动作。另外，射击系武器虽然没有及时攻击和及时反击，但某些射击系武器可以进行主视角瞄准，此时不仅更容易攻击怪物的要害部位，射击伤害还有25%的加成。

射击系武器的种类也极其丰富，不仅包含了各类主流枪械，还收录了弓、投刃、射导器这类颇具特色的射击武器，使用的感觉截然不同。射击武器没有所谓的技能攻击，但可以装备各种改变通常攻击特性的武器技能，此外还有能使威力成倍增加的蓄力射击，习得相应的职业技能后，还可以使用更为强大的2段蓄力射击。

射击系武器的技能是用来强化通常攻击的，有强化伤害、强化命中、强化射程和减少PP消耗这4大类，此外，每种武器还有各自独有的特殊技能，效果因武器而异。和打击系武器一样，每次只能同时装备一个技能，可以自由更换，装备的技能只对通常攻击有效，不影响蓄力射击的效果。

步枪（ライフル）

最基本的射击系武器，射程远，攻击和命中较高，能够主视角瞄准射击，攻击速度一般。蓄力射击时不仅能提升伤害，而且还可以同时攻击多个目标，但蓄力时间比较长。需要注意的是步枪可以进行防御，在和怪物远距离对射时是非常有用的，在主视角射击时切换防御也比使用紧急回避方便的多。

パワ-シュ-ト

提高攻击力，但命中率修正降为80%，PP消耗增加3点。



虽然命中有所下降，但整体伤害还是得到了提升。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



ヒットシュ-ト
攻击力不变，命中率修正上升，PP消耗增加1点。由于命中上升，整体伤害也略有提升。

ロングレンジシュ-ト
提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。在主视角射击时作用尤为明显。

セイブシュ-ト
通常攻击时的PP消耗减少2点，一般用来积累连击数，对步枪来说意义不大。

バスタ-シュ-ト
攻击时可以将敌人击倒，PP消耗增加9点。无论是面对单一还是多个怪物时都会安全的多。



霰弹枪（ショットガン）

霰弹枪的攻速慢，射程短，武器的攻击力和命中力也比较低，也没有主视角射击能力，但是，霰弹枪的最大特点就是一次可以发射多枚子弹，根据武器技能等级的不同，一次可以发射3～5枚子弹，倘若近距离使目标全吃五发子弹的话，那伤害还是极其可观的。使用霰弹枪时，完全可以当作近战武器来用，蓄力射击的威力并不亚于一些打击系武器技能。由于一次发射的弹数和武器技能等级息息相关，在选择技能时，应优先考虑等级，其次再考虑效果。

バラタ・パウガ
提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加6点。对于命中力不足而且弹数多的霰弹枪来说，这并不是个好选择。

バラタ・ヒッガ
攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加3点，用来提升霰弹枪的伤害是比较可靠的。

バラタ・ロンガ
提高攻击的有效射程，PP消耗增加4点，可以使霰弹枪在更安全的距离下全弹命中。

バラタ・セイガ
通常攻击时的PP消耗减少3点，对霰弹枪的意义不大。

バラタ・マガ
提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加9点。在拥有高属性的霰弹枪时，这个技能的效果会非常明显。



长弓（ロングボウ）

长弓虽然是射击系武器，却提供法击力加成，伤害也是由法击力和命中力所决定的。不要小看长弓的性能，一方面它的法击力非常高，甚至超过了步枪的攻击力，另一方面射程比步枪更远，而且有贯通效果，攻击速度也不比步枪慢。对于法师来说，使用法术远程攻击的伤害要比长弓高不少，但射程、攻速、PP消耗和主视角瞄准方面都无法和长弓相比，长弓依然是可靠的远程攻击手段。使用长弓远程攻击时，主要看中它的贯通效果。

リキセイソウ
提高法击力，但命中率降为80%，PP消耗增加4点。对于长弓来说，命中问题更重要。

キュウセイソウ
法击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点，可以弥补长弓命中力的不足。

チョウセイソウ
提高攻击的有效射程，PP消耗增加3点，对主视角射击的帮助很大。

ユウセイソウ
通常攻击时的PP消耗减少2点，对长弓的意义不大。

ゾクセイソウ
提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加10点。在拥有高属性的长弓时，这个技能的效果会非常明显。



榴弹炮（グレネ-ド）

榴弹炮的攻击力比步枪略高一些，但攻速却差得多，也不具备主视角瞄准功能，不过，榴弹炮的特色是有范围伤害，无论对付扎堆的杂兵还是有多个攻击判定的大型怪物时都能发挥出很大的作用，蓄力射击后的威力更是惊人。不过，榴弹炮虽然射程不算短，但毕竟没有主视角瞄准，有时候为了范围伤害，不如当作近距离武器来用……

www.plumbook.cn

ボンマ・パウガ

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加8点。不太适合命中力不足的榴弹炮。

ボンマ・ヒッガ

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点，可以用来提高榴弹炮的威力。

ボンマ・ロンガ

提高攻击的有效射程，PP消耗增加4点，对榴弹炮的帮助不大。

ボンマ・セイガ

通常攻击时的PP消耗减少3点，对榴弹炮的意义不大。

ボンマ・バンガ

大幅提高攻击力，但命中率降为75%，且攻击时带有浮空效果，PP消耗增加16点。



激光炮（レーザーカノン）

激光炮的攻速慢，但攻击力比较高，最大的特点是具有贯通效果，而且贯通数量不限。在主视角瞄准射击下，贯通效果可以发挥出更大的作用。和长弓相比，激光炮虽然输在攻速，但威力、命中、蓄力射击等各方面要更出色。

パワ-プリズム

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加6点。

ヒットプリズム

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点。

ロングレンジプリズム

提高攻击的有效射程，PP消耗增加4点，对主视角射击的帮助很大。

セイブプリズム

通常攻击时的PP消耗减少3点。



双手枪（ツインハンドガン）

双手枪的攻击力和射程只是中等水准，但攻击速度很快，实际伤害很高，而且每次攻击时都是2hits，很容易积累连击数。双手枪在中近距离时连射效果非常好，在远距离时又有主视角瞄准功能，各方面表现都很全面。由于攻击速度快，双手枪的PP消耗也是很惊人的，最好能配备其他的打击系武器来争取PP回复的时间。



パワ-バレット

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加3点。浪费PP是这个技能的最大缺点。

ヒットバレット

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加1点。对PP的消耗并不大，可以一用。

ロングレンジバレット

提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。在主视角射击时可以考虑用到的技能，但PP消耗还是有点多。

セイブバレット

通常攻击时的PP消耗减少1点，虽然节约的PP有限，不过这对于攒连击数时的帮助还是很大的。

エレメンタルバレット

提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加4点。对武器伤害的提升固然明显，但PP消耗也更惊人，具体还是自己权衡吧。



单手枪（ハンドガン）

攻击力略高于双手枪，但因为攻速慢，实际伤害要远远低于双手枪，其他属性基本和双手枪相仿，只是每次通常攻击的PP消耗略高一些。作为左手武器，单手枪主要起到的是辅助作用，帮助右手的打击系或法击系武器积累连击数，并且利用主视角射击功能来攻击一些空中的怪物。

パワ-ショット

提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加3点。比较浪费PP。

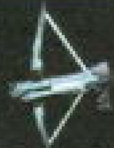
ヒットショット

攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加1点。对PP的消耗不大，值得一用。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ロングレンジショット
提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。有助于主视角射击。

セイブショット
通常攻击时的PP消耗减少1点，个人认为是最适合单手枪的技能。



十字弓（クロスボウ）
十字弓可以视为左手版的霰弹枪，攻击力和射程虽然一般，也没有主视角瞄准，但随着武器技能等级的提高，一次可以发射2～3发子弹。若蓄力射击，最大弹数还可以达到5发，近距离时若全中，伤害还是很高的。和霰弹枪不同的是，十字弓射出的子弹有贯通效果，在面对成堆的杂兵时能发挥出更大的作用。

ヤック・パウガ
提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加6点。

ヤック・ヒッガ
攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加4点。

ヤック・ロンガ
提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。

ヤック・セイガ
通常攻击时的PP消耗减少3点。

ヤック・ザッケンガ
攻击时可以将敌人击倒，PP消耗增加6点。对需要尽力避免近身作战的法师来说，这个技能相当重要。



投刃（カード）
投刃也是法师用的远程武器，伤害由法击力和命中力决定，虽然武器的威力、命中和攻速并不算出色，不过一次可以发射2发子弹，武器技能等级的提升还可以增加到3发，而且有自动追踪能力，作为左手武器来说，这已经相当不错了。投刃没有主视角射击功能，不过既然能自动追踪，手动瞄准的意义也就不大了。惟一缺点就是投刃会和法击系技能抢PP值，这只能靠玩家来人为弥补。

リキセイシキ
提高法击力，但命中率降为80%，PP消耗增加2点。

キュウセイシキ
攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加1点。

エレメンタルショット
提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加9点。PP消耗很更惊人，不太适合以辅助为目的的单手枪。

チョウセイシキ
提高攻击的有效射程，PP消耗增加1点。

ユウセイシキ
通常攻击时的PP消耗减少3点。

ゾクセイシキ
提高武器的属性效果，使属性相克的伤害进一步增加，PP消耗增加9点。

机枪（マシンガン）
机枪的攻击力和命中力很低，射程短，也没有主视角射击功能，但攻击速度却是全部武器里最快的。机枪凭借优异的攻击速度，不仅拥有出色的攻击力，而且还可以短时间积累大量连击数，为接下来的技能攻击做好铺垫。不过，机枪的PP消耗实在是惊人，节省PP的武器技能是毫无疑问的选择。

パワ-フィ-バ-
提高攻击力，但命中率降为80%，PP消耗增加2点。

ヒットフィ-バ-
攻击力不变，命中率修正提升，PP消耗增加2点。

ロングレンジフィ-バ-
提高攻击的有效射程，PP消耗增加2点。

セイブフィ-バ-
通常攻击时的PP消耗减少2点。

メセタフィ-バ-
通常攻击时消耗PP为0，但要消耗金钱。如果不计较金钱的消耗，机枪毫无疑问会成为最强的射击武器。



梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



射导器（シャドゥーグ）

射导器的各项性能都无法和其它射击武器相比，不过它的好处是可以自动射击，既不需要人为控制，也不会消耗PP，威力由法击力和命中力决定。尽管射导器能造成的伤害很有限，但伤害非常稳定，不管角色是正在攻击还是移动，射导器都会不停地攻击。对于法师来说，吟唱法术的间隙就可以靠射导器来弥补。

射导器没有对应的武器技能。



法击系武器

法击系武器本身没有攻击能力，需要装备各种法击系技能（也就是法术）才能够发挥作用，法击系武器的法击力越高，法术的效果也就越好。此外，法术不存在命中率的概念，所以法击系武器也不需要考虑命中力方面的数值。本作中，无论是□键还是△键的法术，只要是同一法术，就可以连续使用三次，吟唱速度比单发时快很多（魔导器除外）。设定在□键的法术依然可以增加连击数，只不过法术吟唱速度远远低于打击系武器和射击系武器的攻击速度，攒连击数的效率并不好。

法术系武器的种类不多，只有双手杖、单手杖和魔导器三种，它们的区别主要体现在能力和法术吟唱速度上。丰富多彩的法术技能才是真正的看点，除了各种不同效果的攻击法术以外，辅助法术的种类也相当多。玩家可以根据需要来自由设定各种法术，塑造一个攻击辅助皆能的双栖法师。法击系武器的属性和使用法术的属性相同时，法术的效果还会得到提升。

双手杖（ロッド）

在三种法击系武器中法击力最为出色，而且可以一次装备4个法术技能，但法术的吟唱速度也是最慢的。作为双手武器，不能防御是很大的缺点，这使得法师有时候会选择“盾牌+单手杖”的搭配来自保。

单手杖（ウォンド）

法击力只有双手杖的一半左右，一次只能装备2个法术技能，但法术吟唱速度要比双手杖快得多，而且还留出左手武器的装备位置，可以选择射击系武器来增加连击数，或者是盾牌来保证自身安全。



魔导器（マドゥーグ）

法击力只有单手杖一半左右，也就是相当于双手杖的四分之一，一次也能装备2个法术技能。虽然法术吟唱速度最快，但不能够法术三连击，在攻击方面几乎没有什么价值，倒不如装备辅助法术，一心发挥左手武器的辅助本色。

各系法术一览

相比起寥寥三种法击系武器来说，各种丰富的法术才是法师的真正武器，除了属性的差别外，各种法术的性能也有明显的差别。根据形势选择正确的法术和正确的搭配，是使用法术的必要前提。由于法术的伤害修正和等级息息相关，很难用准确数据来表示，只能用模糊的语言大概进行描述。和打击系武器技能类似，法术技能根据性能的不同，可以分为以下几类：

飞弹型：发射火球、冲击波之类的飞弹，一次只能攻击一个目标，但伤害修正往往比较高，是主力攻击法术之一。

定位型：在前方一定距离的位置爆炸，可以攻击范围目标，但距离往往不好把握，用来对付大型怪物比较保险。

圆周型：在自身周围释放法术，可以清理自身周围的杂兵，又能对付具有多个攻击判定的大型BOSS。

追尾型：放出可以自动追踪目标的飞弹，持续按键可以延长追踪时间，不过飞行速度比较慢，对体积小或者移动速度快的怪物效果并不算很好。

喷射型：在正前方放出短射程法术，持续按键可以延长时间，方向键可以控制方向，如同机枪扫射一般，非常爽快，而且hits数比较多。

辅助型：包括各种治疗、增益和减益法术，没有直接攻击能力。

祖梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

火属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
フォイエ	高	飞弹型	一定几率附加烧伤
ラ・フォイエ	中等	定位型	能击倒目标，且一定几率附加烧伤
ダム・フォイエ	低	喷射型	能击倒目标，且一定几率附加烧伤
ギ・フォイエ	高	圆周型	能击倒目标，且一定几率附加烧伤
シフタ	无	辅助型	提高己方攻击力和法击力
ジェルン	无	辅助型	降低敌方攻击力和法击力

冰属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
バータ	低	飞弹型	贯通效果，且一定几率附加冻结
ラ・バータ	中等	定位型	能击倒目标，且一定几率附加冻结
ダム・バータ	低	喷射型	能击倒目标，且一定几率附加冻结
ギ・バータ	高	圆周型	能击倒目标，且一定几率附加冻结
デバンド	无	辅助型	提高己方防御力、回避力和精神力
ザルア	无	辅助型	降低敌方防御力、回避力和精神力

雷属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
ゾンデ	低	飞弹型	贯通效果，一定几率附加触电
ラ・ゾンデ	高	定位型	能浮空，且一定几率附加触电
ギ・ゾンデ	高	圆周型	一定几率附加触电
ノス・ゾンデ	高	追尾型	能击倒目标，且一定几率附加触电

土属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
ディーガ	非常高	飞弹型	能击倒目标，且一定几率附加混乱
ラ・ディーガ	高	定位型	一定几率附加混乱
ダム・ディーガ	中等	喷射型	一定几率附加中毒
ギ・ディーガ	高	圆周型	一定几率附加混乱
ノス・ディーガ	中等	辅助型	能浮空，且一定几率附加麻痹

光属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
グランツ	中等	飞弹型	一定几率附加睡眠
ダム・グランツ	非常低	喷射型	一定几率附加睡眠
レスタ	无	辅助型	使己方回复HP
レジエネ	无	辅助型	使己方回复异常状态

暗属性法术

名称	伤害修正	类型	效果
メギド	中等	飞弹型	贯通效果，且一定几率附加感染
ラ・メギド	高	定位型	一定几率附加中毒
ダム・メギド	中等	喷射型	一定几率附加中毒
ノス・メギド	高	圆周型	使用者剩余HP越少威力越高，且一定几率附加愤怒状态（剩余HP越少攻击力越高）
メギバース	非常低	圆周型	能吸收HP，持续按键可以延长吸收时间



盾牌系武器只有一种，那就是盾牌（シールド），它的作用不仅仅是提供防御功能，而且在成功使用自动防御时，可以发动自动反击，伤害计算和其它打击系武器相同。虽然高攻击力、高属性的盾牌可以造成很高的反击伤害，但靠自动反击来伤敌毕竟是一件靠不住的事情，在选择盾牌时，无需为它的性能发愁。

盾牌没有对应的武器技能。

密码道具

在自室的床柜上有一个可供玩家输入密码的键盘，调查后连续输入8位数字就可获得对应道具。下面就将目前已知的道具密码公布给大家，为了方便查看，文中将前四位数和后四位数中间空出一格，实际输入时不必打空格。

道具名	类别	密码
クラーリタ・ヴィサスI	双手杖	1287 9438
トゥブ・ナスル	长矛	5473 6155
チーズくんフィギュア	家具	3973 0587
スカウリングバブル	插件	3199 7251
マベリックライフル	步枪	8982 0392
バレットランサー	长矛	6341 0033
モバゆびハンドガン	手枪	1266 4498
ぷよぷよ拳	拳套	3889 2394
ソニックナックル	拳套	2276 2984
アートジャベリン	长矛（叶恭弘设计）	5930 2540
ラブリングフェザー	女服（叶恭弘设计）	5930 2541
ラブリングフェザー	女パーツ（叶恭弘设计）	5930 2542
怒れる焼きマシュマロ	单手剑（泽井启夫设计）	5912 2140
プラチナ・タイガー	男服（泽井启夫设计）	5912 2141
プラチナ・タイガー	女服（泽井启夫设计）	5912 2142
プラチナ・タイガー	男パーツ（泽井启夫设计）	5912 2143
プラチナ・タイガー	女パーツ（泽井启夫设计）	5912 2144
流动在・心乃脏	拳套（藤崎龙设计）	5753 1560
ブランクエポック	男服（藤崎龙设计）	5753 1561
ブランクエポック	男パーツ（藤崎龙设计）	5753 1562
松叶杖	短剑（うすた京介设计）	3137 0410
バイオレンスバンテージ	男服（うすた京介设计）	3137 0411

道具名	类别	密码
バイオレンスバンテージ	女服（うすた京介设计）	3137 0412
バイオレンスバンテージ	男パーツ（うすた京介设计）	3137 0413
バイオレンスバンテージ	女パーツ（うすた京介设计）	3137 0414
TRUE HASH	战斧（武井宏之设计）	8046 2730
ハンヘル・ツナーギン	男服（武井宏之设计）	8046 2731
ハンヘル・ツナーギン	男パーツ（武井宏之设计）	8046 2732
えこえこステッキくん	双手杖（矢吹健太朗设计）	7591 5590
マジカルプリンセス	女服（矢吹健太朗设计）	7591 5591
マジカルプリンセス	女パーツ（矢吹健太朗设计）	7591 5592
オギのヘッドパーツ	家具	1379 5360
松冈音々グラビア	家具	1988 0706
清水ゆう子グラビア	家具	1988 1122
清野菜名グラビア	家具	1994 1014
泷川绫グラビア	家具	1987 0111
苍井凛グラビア	家具	1996 0327
サテライトVカノン	激光炮	8876 3724
ぷよぷよフィーバーガン	机关枪	1799 8461
モバゆびウインハンドガン	双手枪	4631 5569
初音ミクドレス	女服	3955 3421
初音ミクドレス	女パーツ	3955 3422
ミクのネギセイバー	单手剑	3921 6748
ミクのツインネギセイバー	双手剑	3932 4187
ミクのネギライフル	长铳	3976 1638
ミクのネギウォンド	单手杖	3914 7856
エーデルワイス号	家具	8739 1935
プラグスーツ・シンジ	男服	3264 3361
プラグスーツ・シンジ	男パーツ	3264 3362
プラグスーツ・アスカ	女服	2399 2211
プラグスーツ・アスカ	女パーツ	2399 2212
铁壁のファミ通	盾牌	1976 3725

www.plumbook.cn



和之前所承诺的一样，GEN小组果然在法国时间12月15日放出了5.50GEN-D3和5.03gen-C两个新系统，可惜的是，由于技术上的原因，一些预告里所说的新功能还是未能实现，不过对于许多玩家来说，新系统可以运行许多之前不能玩的ISO就已经足够了吧。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。

栏目主持：乌冬



年底了，不仅吃饭必须的油和肉都涨价，用来娱乐的小P和小N价格也纷纷往上窜了。年底涨价是意料中事，比起12月上旬的跌势，这下旬迎来的涨势非常吓人，某些型号的颜色在断货后的最新一次到货价格竟上涨了20%，商家们大有一副囤货过年，爱买不买的架势。年关将至，物流开始紧张，热销的货品价格会持续上扬，据笔者经验估计这波涨势会一直维持到元月中下旬商家第二轮补货的重叠资金回笼期。对于资金充足并且有购买意想的朋友，建议只要相中产品价格不是太离谱的话宜马上出手了，而持观望态度的朋友建议到元月中下旬那仅有的一周低位期再出手。

首先来说说小P的行情，受大家关注的新型号PSP go在无利好破解消息刺激的情况下也随涨势上涨到了黑色1630元、白色1650元。3000型随着绿色的脱销后，彩色系当即宣告全面断货品。基础色里的黑色价格还算公道，报1195元，跟着就是本月的涨价之星——白色，报价高达1410元。对该颜色没有怨念的朋友改买黑色吧，物以稀为贵啊。银色报1305，比起上旬也有小涨。和紧销的3000型一样，V3主板的2000型银色、彩色系全线缺货，剩下基础两色分别报黑色1000元，白色1055元。虽然跟随涨价东风稍涨了一下，对比3000型还是有一定的价格优势，对屏幕无特别要求的朋友可以购买该型号。

对于接下来元旦期间小P行情笔者是这样分析的，先来说说PSP go，由于商家前段时间压的货还没来得及消化，加之节日效应引来的涨价风潮，该机型的涨势不会持续太久，元旦假期结束后会回落一段价位。3000型的白色属于缺货型涨价，目前的价位含有商家炒作成份，本周过去后大仓补货一到价位马上下调，介时乃合理价位。3000彩色系由于缺货时间稍长，市场的需求量已经积攒到一定的水平，即使到货后价格形势仍不容乐观，各位喜爱彩色系的朋友要有一定的心理准备，尤其是彩色系中热销的蓝色和红色。对于V3主板的2000型，现在这批存货过去后应该就不会有定量的补充了，对这机型有购买意向的朋友要抓紧时间，而对手头稍宽裕的朋友笔者还是那句老话，买3000型吧。

跟随着小P涨价的风潮，任系掌机也是一片涨声。其中新型号NDSi LL价格小涨到1670元，不是太离谱，还是可以出手的价位。NDSi黑色报1230元、蓝色报1290元、绿色报1360元，冰蓝、白色报1340元。韩版NDSL全色系报770元，店里的假日促销套装还在继续，连上烧录卡外送主机贴和保护外壳不足800元的价格极具性价比。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



新年伊始，PSP-3000黑色的价格开始渐渐脱离广大人民群众，从之前的1200元一直涨到1280元左右，而且由于5.03以上版本主机依然破解困难，所以在春节之前价格肯定还会继续上涨。从市场实际的需求量来看，PSP已经没有了前两年的绝对强势，一方面是产品推广过程中不可避免的出现了一定程度的饱和，另一方面，作为PSP消费群体一部分的数码产品消费者（即区别于传统玩家的购买者）将更多的注意力转移到了苹果iphone上。

PSP-2000（V3主板）最后的一些存货由于价格的优势（全套1400元左右，同样配件的黑色PSP-3000要贵上100元）被市场进一步消化，乐观估计等到二月份春节时应该就很难再买到全新的PSP-2000了，加上最新的自制破解程序已经可以完美运行《梦幻之星 携带版2》，《火影忍者》，《高达对高达 NEXT PLUS》等热门游戏，有意购买的玩家就事不宜迟了，尤其对于经济上已经独立的上班族来说。

NDSi LL的价格没有什么波动，维持在1580元左右。市场反应也确实一般，该机型的推出本来就在市场上有着较强的针对性（日本老龄化加剧，任天堂以大屏幕搭载实用软件继续“蓝海战略”），对于玩家来说不但没有什么吸引力，而且大屏幕带来的画面分辨率问题也让不少“写轮眼一族”的玩家颇有微辞。倒是NDSi终于有神游版面市，1300元左右的价格包括主机和一盘正版的任天狗，但是和NDSL时代相同的是主机款色暂时较为单一，而且价格上也比之水货偏高，玩家可视自身实际情况作出判断。



PS3《最终幻想ⅩⅢ》的发售给冷清的电玩行业带来不少人气，再加上时值圣诞和元旦两大节日，电玩市场跟着火了起来。最近一周里，V3主板的PSP-2000主机价格节节高升，不少颜色严重缺货。从商家处了解到，全新的V3主板的PSP-2000里面，黑色和深蓝色价格最贵，报价是1130元，几乎接近于PSP-3000黑色的价格了，白色、蓝色、大红色和紫色报价是1080元，绿色目前最优惠了，主机价格是1030元，一向受年轻女孩追捧的粉色市场已经没有全新机器了。而V3主板的PSP-2000则颜色齐全，价格也相对便宜，报价在900元左右，翻新主机质量没有保证，玩家在购买时还得多加注意。PSP-3000主机价格小涨，除了白色依然是1450元外，其他颜色都有硬的涨幅，其中黑色价报价1180，银色报1330左右，绿色和黄色报1430，深蓝和红色报价1580。PSP go主机一直处于低迷状态，价格也没太大的变动，两种颜色都是1680元。

任氏掌机一直都是波澜不惊，NDSL主机价格稳定，韩版主机报价是820元。NDSi面，黑色和白色主机价格稳定，仍然是1260元，大红色仍然居高价格是1450元，其他的彩色机器货源紧张，价格在1350元左右。需要注意的是，近期主机价格不稳定，玩家应看准时机出手。

忙碌了一年，年底也是时候轻松轻松，趁着过节窝在家中，好好补充一下游戏时间吧，最后也在这里祝大家元旦快乐。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1630	1195	1000	—	770	1230	1670	260（HG）	110（HG）
广东深圳	久圣电玩	1630	1250	—	1070	850	1250	1650	250（Mk2）	150（HG）
北京	绿洲电玩	1550	1260	1150	800	790	1150	1600	290	170
陕西西安	快乐多电玩	1680	1190	1130	980	780	1260	1580	260（HG）	160（HG）
福建厦门	快乐多电玩	1650	1270	1120	—	850	1100	1650	280（HG）	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	—	1000	1250	1750	250	140
山西太原	逸豪电玩	1680	1250	1100	—	900	1250	1650	320	180
安徽合肥	顶点电玩	1550	1200	1100	980	600	1150	1600	240	120
哈尔滨	鑫星电玩	1560	1100	800	800	550	1140	1500	220	120

www.plumbook.cn



栏目主持:乌冬 文 就爱360

临近年关，液晶电视再次大跳水。某国产品牌的液晶电视竟然卖到了4999元的价格，比之前的最低价5999元整整下降了1000元。不过大尺寸的液晶电视价格下降，小尺寸的却几乎没有变动，市面上1999元的32寸液晶仍旧凤毛麟角。下面看看最近又什么新周边出炉吧。

PSP电脑视频输出连接线



品名：USB Grabber DM231C
种类：连接线
出品：未知
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：未知

索尼官方推出的视频输出线只有色差端子，只能连接电视。如果你身边没有电视，只有一台电脑，那可以购买这根电脑视频输出连接线。线材的一头接入PSP，与普通的视频输出线并没有区别。另一头则增加了信号转换设备，并且接口也变为USB，可以直接连入电脑的USB接口。在电脑端，用户可以使用视频软件来显示图像。产品支持2.0接口，能够以480P的分辨率显示图像，画质不错。

《小小大星球》套装



品名：Little Big Planet Stater Pack
种类：套装
出品：Accessories4Technology
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000/PSP go
官方价格：未知

Accessories4Technology圣诞节前发布了以《小小大星球》为主题的套装产品，里面包括了保护包、腕绳还有贴纸。包包采用了翻舌设计，上盖处印有游戏人物的Logo。在厂商发布的广告上宣称，本套装不仅适用于已经发售的PSP机型，还适用于PSP-4000。这使得产品一时成为各大媒体争相报道的对象，更有人以此为依据推测PSP-4000推出在即。不过很快厂商就出来辟谣，说事情纯属失误。虽然误会已经消除，但产品却就此出名了，或者这是厂商的宣传手段也说不定。

NDSi音箱



品名：NDSi LL Bag
种类：音箱
出品：Datel
对应机种：NDSi
官方价格：3990日元

仅仅靠NDSi那俩小喇叭是没法获得良好的音乐效果的。这款NDSi专用音箱可以让你游戏时更有临场感。音箱采用了包裹式设计，你可以将整个NDSi主机都放进去，不过这样手感会打些折扣。音箱的背部还为摄像头留了小孔，不会耽误你拍照。将音箱上盖合上，就变成了一个小箱子，可以当保护主机。话说回来，将NDSi套上这东东，体型和NDSi LL有一拼啊。

www.plumbook.cn

PSP go软皮革包

品名：PSP go用ソフトレザーケース
种类：保护包
出品：カンタービレ
对应机种：PSP go
官方价格：1140日元





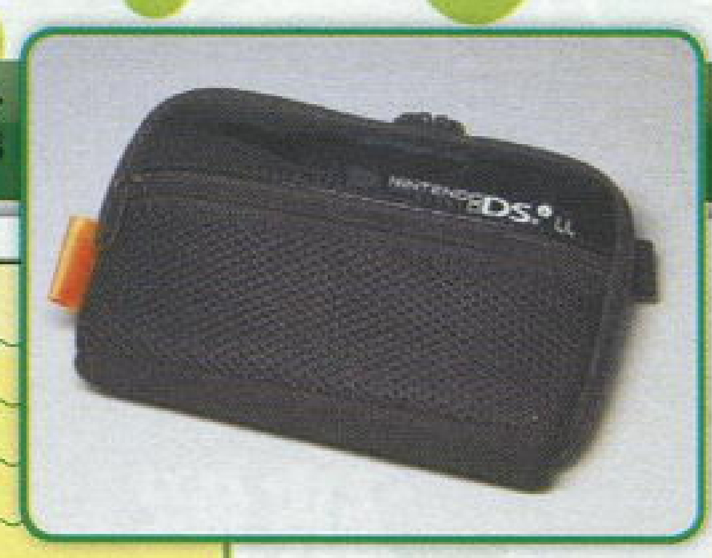


喜欢简洁的朋友注意了，这款PSP go保护包肯定会适合你。包包整体采用了类似钱夹的翻盖式设计，将PSP go套上以后，游戏、充电时都不用拿出来。包包内部为软刷材料，防止屏幕受伤害。包包还采用了磁扣设计，可以将上盖和底部牢牢地吸在一起。包包的另一奇妙之处是底部有透明的底座，与PSP go的外形正好相符，可以将机器牢牢地卡在底座上，这样进行操作时，不用担心包包与机身脱离了。



NDSi LL3D网包

品名：3Dメッシュカバ—DSi LL
种类：保护包
出品：キーズファクトリー
对应机种：NDSi LL
官方价格：1280日元





这款NDSi LL的包包可是经过任天堂授权的哦。包包主要采用了EVA材料，能够防护冲击，可以很好地将NDSi LL保护起来。外部有亮条，上面印着NDSi LL的Logo，很是醒目。另外侧面还有小兜，可以放下触控笔、SD卡、游戏卡片等配件。





NDSi LL软包

品名：ソフトポーチLL
种类：保护包
出品：ゲームテック
对应机种：NDSi LL
官方价格：735日元





除了上面介绍的产品，这款NDSi LL保护包也不错哦。包包整体设计简洁，外面采用了尼龙材质，比较耐磨。内部则采用了软刷材料，可以防止机器被划伤，并且不会起毛。包包的内部还设计了放游戏卡片和触控笔的位置，非常贴心。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

苹果公司为iPhone和iPod Touch量身打造的APP Store软件商店取得了巨大的成功，现在APP Store上的软件数量突破了10万个，有工具软件也有游戏。据AdMob的调查，苹果从APP Store每个月从APP Store中获取的收益达2亿美元，全年则达到24美元之巨。很显然，APP Store已经成为一种成功的商业模式，怪不得连索尼、谷歌等公司都争相效仿。下面看看最近PSP软件业有什么新东东出炉吧。



破解

5.50GEN D3放出



GEN自制固件又有新版本推出啦。PSPGEN开发小组于12月15日放出5.50GEN-D3自制固件，并于17日放出了5.50GEN-D3的最终版。固件修正了VSH菜单的错误，能够正常读取记忆棒中的内容；解决了存档损坏的问题；提升了游戏运行时记忆棒读取速度。另外，PSPGEN还宣布全新的iRshell D3版即将推出，而5.50GEN-D3支持新版iRshell。

自制软件

DayViewer新版公开

PSP上的日期插件DayViewer于近期放出V6.0、V6.1两个版本。新版可以显示秒数；加入了对更多自制固件的支持，能够运行于3.71及其以上版本的自制固件；加入了对YYYY/MM/DD显示格式的支持；修复了让界面反映速度变慢的错误；解决了12小时制显示错误的问题；修正了与其他插件共存的问题；重写了设置代码；加入了对Unicode的支持，大部分字符能正常显示了；解决了声音无法正常引导的问题。DayViewer可以在PSP上显示更丰富的日期内容，通过dayviewer_config.txt文件，可以更改显示设置。

PSPdisp新版放出

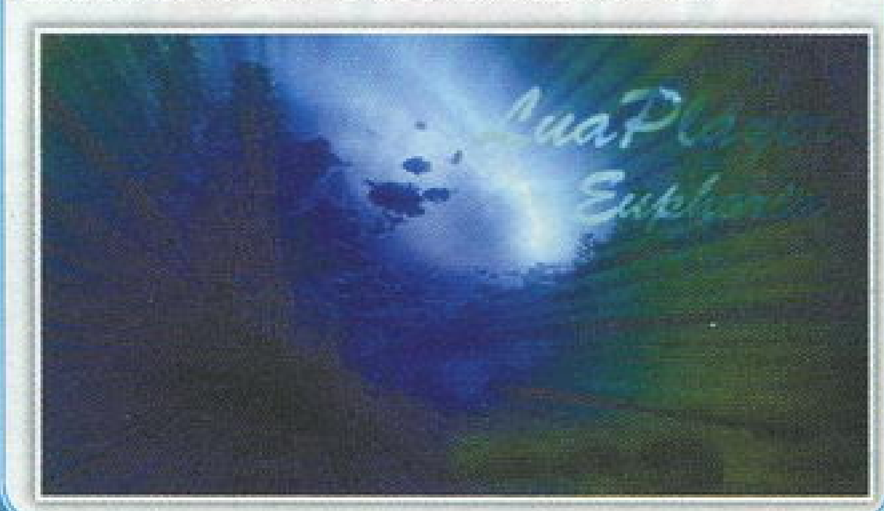
PSP上的显示软件PSPdisp于12月14日放出V0.4版。新版加入了支持Windows 64位版的WinUSB驱动程序，适用范围更加广泛，以前的Libusb驱动仍旧保留；加入了新的录音模式，可以运行于Windows Vista以及最新的Windows 7操作系统之上，可以正常使用软件循环，不再需要Stereomix、What you hear组件；提升了USB传输速率，能够以60 FPS的帧率传输，图像质量不错；在USB模式下可以更改PSP的CPU速度；解决了字符限制问题，可以正常输入IP地址和服务器地址；在鼠标不动的时候，可以隐藏鼠标箭头；增加建立Windows防火墙的设置。



PSP有4.3寸的液晶显示屏，而PSPdisp可以充分利用这块大面积的显示屏，直接显示电脑端的内容。使用时，双击运行PSPdisp_v0.4_setup_all_platforms，程序会生成电脑端的服务器程序，和PSP端软件。启动服务器程序后，在PSP上运行软件，PSP屏幕上会显示同电脑显示屏一样的画面。我们可以直接对电脑进行操作，等同于PSP变成了另一块电脑显示屏。

LuaPlayer Euphoria新版推出

PSP上的Lua语言解释程序LuaPlayer Euphoria于12月15日放出V8版。新版增加了压缩文件系统，可以识别ZIP格式的压缩文件，并加入了一个新的Lua压缩程序示例；增加了新的字体系统、OSK系统以及信息显示系统，并相应地增加了程序示例；修复了图形显示错误。



Lua MP3新版公开

PSP上的音乐播放器Lua MP3于12月9日放出V0.2版。新版删除了引导；使用百分比的形式显示电池电量，更加清晰；可以访问整个记忆棒中的数据；在选项中可以改变屏幕亮度；可以启动或停用PSP滑杆；将PSP锁定后，PSP屏幕会自动关闭；可以删除列表中的音乐；当音乐文件中不含艺术家、专辑、歌曲名等信息时，以前版本中会显示为“Unknown”，当前版本中不会显示为任何信息；当电池电量低于5%时，会发出警告，提示用户及时充电；对配置文件进行了整合，删除了无用的配置文件；改进了部分代码。

同人游戏

《d.d.a.d》推出

还记得FC上那个平面的《公路赛车》游戏吗？相信很多人就是从它来认识RAC的吧。PSP上有一款相似的自制游戏《d.d.a.d》，最新版是12月15日放出的V0.1版。新版支持难度选择，有难、中、易三种难度；可以更改赛车的颜色。由于还是初版，游戏十分简单，没有对手赛车出现，如果玩家操纵的赛车偏离道路撞到路边，则游戏结束。



话梅杂志&3DM-SMV

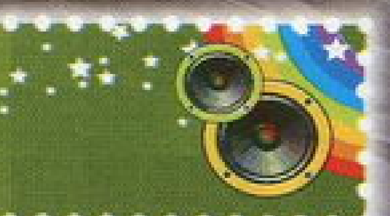


NDS软件学院

神游的iDsi终于在圣诞之前发售了，售价在1300元左右。现在购买，不仅机器内置了中文版的《任天狗》，还赠送1000点软件商店用点数。加上iDsi本身为中文菜单，售后服务有保证，这个价格还是能让人接受的。下面看看最近NDS上有哪些有趣的软件放出吧。

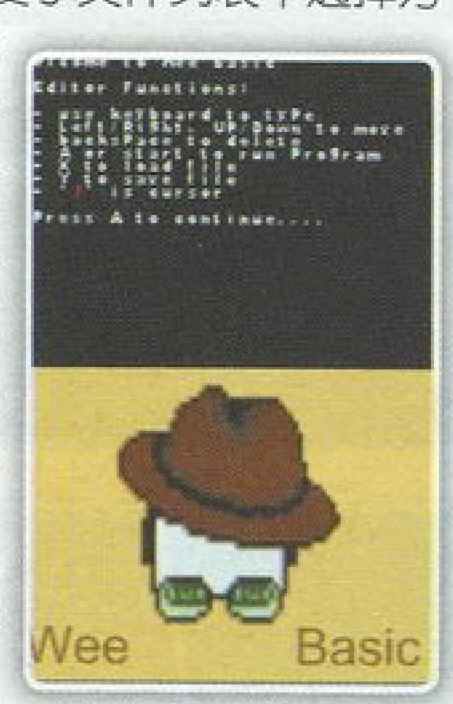


软件新闻



Wee Basic新版发布

NDS上的Basic语言编译器Wee Basic于近日放出V0.81版。新版加入了更多的色彩线条；改变了文件列表中选择方式；加入了新的精灵功能；增加了新的函数；修复了标签错误。目前Wee Basic可以使用的颜色多多，包括浅蓝色、青色、粉红色等都可以显示。函数方面则可以使用asin,、acos、atan、sinh等数学函数进行计算。运行Wee Basic后，按X键读取文件，按Y键保存文件，按A或START键运行程序。Wee Basic提供了虚拟键盘，可以直接点击键盘输入命令。



《Xplosive Combat》新版公开

NDS上的飞行射击游戏《Xplosive Combat》于12月17日放出V1.5版。新版优化了部分代码；加入了奖金、指环收集等要素，增强了游戏趣味性；改变了显示字体；可以使用触控笔让船只转向。注意，游戏开始界面是按B键来确认选项的。另外游戏中按START键暂停时画面会黑屏，按B键可以返回游戏。作者在以后版本中计划加入新模式，并支持最高分数的保存。



Beup Live新版发布

NDS上的聊天软件Beup Live于12月15日放出V0.7版。新版解决了重复登录的问题，不会再出现连接服务器错误的提示；将传输协议从MSN P9改为MSN P8。使用Beup Live可以让你同MSN上的好友聊天。作者在更新中透露，似乎是微软降低了MSN传输版本的协议，导致Beup Live无法使用，所以作者也相应地降低了协议的版本，以期让用户能正常聊天。



Wii4DS新版公开

Wii和NDS开创了全新的游戏异质时代，也成为任天堂大肆捞钱的工具。让NDS变成Wii？这听起来不可思议的事情如今却发生了。Wii4DS这款软件可以让你在NDS上模拟Wii的部分操作，过一把瘾。Wii4DS的最新版是12月19日放出的V3.0版。运行Wii4DS后，首先看到的是警告界面，按A键进入主界面。主界面中，上屏显示Wii的Logo，下屏则显示与Wii一模一样的频道界面，同时响起的还有那令人熟悉的音乐。

Wii4DS可不是花瓶，只是让你看看而已，实际具有不少功能，它内置的频道是可用的。在图片频道中，我们可以浏览烧录卡内存储的图片。而虚拟人像频道中，则可以创建自己的虚拟人物，包括给人物更改脸型、发型等等。另外，Wii4DS还有留言板、文件浏览器等功能。



Snowbros DS新版放出

NDS上的Mame游戏模拟器Snowbros DS于12月17日放出V1.0版。新版使用Devkit pro R27以及Libnds V1.4版进行开发；可以识别未压缩游戏ROM；能够保存最高分数；可以保存模拟器设置；采用了最适合的竖向滚动效果。Snowbros DS是专门为街机游戏《雪人兄弟》推出的模拟器，能够运行《雪人兄弟》多个版本的ROM。运行程序后，可以在Settings选项中对游戏难度、生命数等进行设置，按A键运行游戏。游戏开始后，按X键投币，按B键跳跃，按R键存储进度，按L键读取进度。



话梅杂志&3DM-SMV

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	2.0 RC9
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组于12月11日发布了EZ5系列的最新内核固件，在这次更新中EZFlash小组主要《塞尔达传说 灵魂轨道》的掉档问题：

· 修正了《塞尔达传说 灵魂轨道》（4526）、《塞尔达传说 灵魂轨道》（4543）的掉档问题，新建游戏存档为1MB；

· 新增反烧录补丁，支持《鸭嘴兽卡莫 暧昧的生活推荐》（4535）的正常运行。

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	双核版M17 1.45
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组在12月24日对M3DS/G6DS Real的双核系统进行了升级更新，此次更新后，双核系统中的樱花版内核核心系统为v1.45 X，原版的核心系统为v4.7a X，游戏兼容性以v4.7a X为基准，内核在功能上主要改进了上个版本的存档转换问题，并增加了*.dsi游戏文件后缀名的显示与支持：

· 解决了樱花系统误判断游戏存档格式导致存档转换丢失的问题；

· 增加了对*.dsi游戏文件后缀名的显示及相应操作设定支持处理；

· 修正了部分NDSi/NDS共通游戏的图标显示问题；

· 修正了《塞尔达传说 灵魂轨道》（4526）在4GB及以上容量的SDHC卡上运行不正常的问题，并将存档规格改为1MB，如原先存档为512KB则将继续保留使用；

· 修正了《塞尔达传说 灵魂轨道》（4543）在4GB及以上容量的SDHC卡上运行不正常的问题，并将存档规格改为1MB，如原先存档为512KB则将继续保留使用；

· 修正了《宠物情缘 狗狗才艺表演》（4546）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 解决了《溜冰公主 心跳花样滑冰 目标！温哥华》（4549）回避码对策问题，以及在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《极上 超人气委员长 MM镇神奇大变身》（4550）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

· 解决了《金属对决 战斗陀螺 爆诞！电子天马》（4553）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；

· 解决了《休闲系列2980 宠物狗》（4554）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《休闲系列2980 宠物马》（4555）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《休闲系列2980 宠物猴》（4556）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《卡车大哥大》（4557）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 修正了《极限脱出 9小时9个人9道门》（4560）回避码对策问题和在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

· 解决了《任天堂出品 填词游戏》（4571）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题和不能正常使用即时存档的问题；

· 解决了《企鹅问题特别版 企鹅NO.1大奖》（4578）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏。

黄金DSTTI系统更新

厂商：TTi

网址：www.ndstti.cn

黄金DSTTi系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	1.17a12
存储	microSD卡（SDHC）		

DSTTi小组在12月5日对黄金DSTTi的内核固件进行了升级维护，这次更新主要提升了烧录卡的兼容性，支持了近段时间的NDSi和NDS的共通游戏运行：

·修正了《梦幻之星ZERO》（4428）不能正常运行的问题；

·修正了《巨龙战争》（4501）进入游戏黑屏的问题；

·修正了《更加美好的生活2 神秘的背景文》（4502）无法正常加载游戏的问题；

·修正了《怪兽敢死队》（4509）内置反烧录补丁的游戏黑屏问题；

·修正了《魔法门 英雄交锋》（4511）不能正常运行的问题；

·修正了《夺宝猎人》（4512）内置反烧录补丁无法正常运行的问题；

·修正了《懒懒熊节拍 懒懒地音乐休闲》（4513）无法正常加载游戏的问题；

·支持了《口袋棒球12》（4517）的NDSi模式，现在可正常进入游戏；

·修正了《宠物情缘 宠物宝宝育儿室》（4523）不能正常运行的问题；

·修正了《塞尔达传说 灵魂轨道》（4526）无法开火车的问题，现在可以正常游戏；

·支持了《阿凡达》（4528）的NDSi模式，现在可正常进入游戏；

·修正了《芭比与三个火枪手》（4531）不能正常进入游戏的问题。

烧录卡博物馆

进入新的一年，烧录卡新闻站也增加了一个新的版块，这就是烧录卡博物馆。相信大多数玩家接触到烧录卡都是从NDS开始的，在较远的GB、GBA时代，终日与玩家为伴的应该都是盗版卡，那时候一块烧录卡的价格几乎和一台主机一样，甚至还要高出主机不少，所以在GB、GBA时期，烧录卡对玩家而言都是可望而不可及的奢侈品，不过到了NDS时代，随着厂商的增多和竞争的激烈以及成本的下降，烧录卡终于不再是高端玩物，现在的NDS玩家几乎都是人手一块甚至是两三块烧录卡了，有的玩家甚至还成了NDS烧录卡的收藏家。在我们使用方便的NDS烧录卡的时候，不妨来看看过去的烧录卡都是什么样子的，而烧录卡博物馆这个版块也就成为了玩家回顾的一个平台，好了，下面让我们来看看这次介绍的第一款烧录卡是什么吧。

烧录卡名称：GB GAMEJACK
生产厂商：UFO
适用主机：GB/GBC
存储容量：4Mb/16Mb/64Mb

GB主机从89年4月正式发售到2001年3月GBA问世寿终正寝的这段时间，涌现出了不少出色的烧录卡，这次提到的第一款GB系列的烧录卡是由UFO公司生产的GB GAMEJACK。不过不要误会，这个UFO并不是不明飞行物的意思，它只是日本的一家IT公司，不过现在已经销声匿迹了。这款烧录卡是由烧卡器和专用卡带两部分组成的，烧录游戏的时候需要把卡带插到烧卡器上，然后连接电脑，通过PC端的程序向卡带写入游戏ROM，这点比较类似于NDS早期的SLOT-2端烧录卡，不过在90年代初国内有电脑并且能上网的玩家还很少，所以这款日本的烧录卡在国内基本很难见到。GB GAMEJACK烧录卡除了能够烧录游戏之外，还支持使用烧卡器将GB游戏备份到PC上，也就是现在说的DUMP ROM，可见这款卡的强大。GB GAMEJACK的专用卡带分三种规格大小，分别是4Mb、16Mb和64Mb，玩家能够根据自己的经济能力选择不同的容量。不过再好的产品也有缺点，而这款烧录卡的惟一弊端就是操作太复杂了，虽然卡带的功能强大，但是在当时那个玩家电脑知识并不丰富的年代，过于繁琐的操作还是给菜鸟们带来了很大难度，这也相对制约了GB GAMEJACK的普及和发展。



■这就是GB GAMEJACK的烧卡器。


■使用烧卡器向烧录卡里拷贝游戏，看着是不是感觉很复杂。

海杂志&3DM-SMV

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



《怪物猎人》多款新周边推出

▲圣诞主题的狩猎猫玩偶，可爱是可爱……不过个人觉得那脸有点歪。1260日元的价格倒还能接受。



▲米黄色的猫猫外套，衣服上的图案十分可爱，穿上这件衣服出门想必会吸引到不少猎人的目光吧。不过外套的价格并不便宜，每件售价7140日元。

▲毛茸茸的狩猎猫挎包，虽然挺漂亮，不过看上去不大耐脏。

遍布日本各地的《怪物猎人》相关周边产品专卖店“怪物猎人 道具屋”近日又推出了不少新的周边。当中有为了迎接即将到来的圣诞节而推出的圣诞主题狩猎猫玩偶，以及狩猎猫外套、小型挎包等等，件件做工精美。

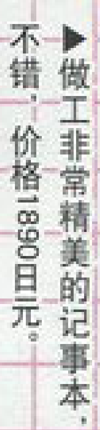








▲每个售价525日元的钥匙扣，有适合女孩子的小猪，也有适合男生的帅气海龙。



▶做工非常精美的记事本，质感相当不错；价格1890日元。

胧月：虽说狩猎猫是《怪物猎人》的吉祥物，也深受广大玩家的喜爱，但是……Capcom，掌机玩家真正想要的并不仅仅是狩猎猫啊。

www.plumbook.cn

雷伊 提供

用遥控器体验更直观操作的《逆转裁判》

逆転裁判 蘇る逆転

《逆转裁判》当年初次在GBA平台出现时，以独特的系统和优秀的剧情成为了一匹黑马，现在这匹黑马已经成为了日式文字AVG的代表作，而且其身影也多次在GBA、NDS，甚至是手机和PC上出现，而现在，该系列又将全面进军Wii平台。

如果你手头有一台Wii的话，最近登陆网络商店时应该已经发现Wii Ware版的《逆转裁判》已经上架。虽然画面上相对掌机版没有太大起色，剧情也是原封不动地完全照搬，但是Wii Ware版的《逆转》也有着其独特的吸引力，那就是用Wii的遥控器来进行操作。当在游戏过程中需要出示证物的时候，玩家可以手持遥控器并伸出手臂来模拟现实中的提交证物，体验更加真实的操作感觉。而除了已经于12月15日推出的初代之外，系列另外几部作品也将在日后陆续登陆Wii Ware，各位玩惯了掌机版的玩家，如果想体验新鲜的直观操作的《逆转》，那就快去买Wii的充值卡吧！

でもつきつけることができます。

Wiiリモコンをつきだすように振って、動かぬ証拠をつきつけろ!!

▲大胆地伸出你的手，揭发证人的可疑证词。



其余作品提供下载时间

逆转裁判2
预定2010年1月26日/1200Wii点数

逆转裁判3
预定2010年2月23日/1200Wii点数

逆转裁判 新生的逆转（仅第5话）
预定2010年3月16日/300Wii点数

今の発言は、この証拠品のデータとムジュンしています！

▲游戏的实际画面和掌机版区别不大。

胧月：随着续作的累积，《逆转》家族越来越庞大，制作人肩上的担子也越来越重。希望巧舟能借着《幽灵诡计》走出低谷，在2010年内为玩家制作一款质量上乘的《逆转》。

杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

洋葱

日本数家咖啡厅举办剧场版《超时空要塞F 虚空歌姬》纪念活动

■从左到右分别是代表了女王、公主、绿毛的三杯饮料，看上去很好喝的样子。

■各种精美杯垫。

■在动画中出现过的"超时空饭店娘娘"的特色包子。

■以兰花的形象推出的一款甜点，橘黄色部分是胡萝卜，绿色部分是小松菜。



■模仿公主的歌舞伎形象制作的和风甜点。说实话在看到介绍前我看了半天都没看出对应角色……

■以雪莉露的新曲"pink monsoon"为主题的甜点。

为了纪念《超时空要塞F 虚空歌姬》的上映，日本Wondercafe、Queen Dolce等数家咖啡厅举办了特殊活动——"超时空要塞F 咖啡"。在活动期间，这些咖啡厅会提供各种与《超时空要塞F》中的登场人物有关的食物，点餐的客人可以获得纪念杯垫。由于各家咖啡厅所赠送的杯垫图案多少有些不同，如果你想要集齐的话……

胧月： 无槽可吐，仅诚挚希望继女王之后，绿毛也能来国内演出。届时某必定买第一排的两张连号票躺着看。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

骗钱无止境，布偶也疯狂

阿鲁 提供

由青岛文化教材社出品的动漫角色布偶系列又有新品推出了。首先是《强袭魔女》中的女主角们，这个系列一共有11款布偶，目前只公布了第一批布偶的名单，她们分别是宫藤芳佳、エイラ・イルマタル・ユーティライネン和サーニャ・V・リトヴャク三人，预定明年1月发售，每个售价3990日元，这些布偶的服饰都是可穿脱的。





▲素质只能算一般的《强袭魔女》在角色兽化的那一刻立功了……

接下来要介绍的是同社推出的《狼与香辛料Ⅱ》里女主角赫萝的布偶，腰带、披肩以及胸前装麦穗的小袋子都忠实还原了原作的形象，耳朵和尾巴用特别的材料制作，将贤狼赫萝的特点完美地表现了出来。这款布偶预定明年2月发售，售价也是3990日元。




▲"粗壮"的尾巴将我瞬间萌杀了。

胧月：这尾巴也太粗了，看上去像松鼠。

吃豆改吃碟 概念CD机

胧月 提供





日本设计师Mac Funamizu惯以设计与众不同的概念产品而闻名于业界，这款概念CD播放器就是他的最新力作，名叫Quackie，而外形设计灵感则来自著名的吃豆人Pac-Man。虽然外形简单小巧，但却蕴含着匪夷所思的妙想。黑色带孔的圆盘很显然起着支撑的作用，不过同时它也是CD机的扬声器，而且具有触控感应功能，即通过点击扬声器的次数来完成暂停、切换曲目等操作。

胧月：沾染灰尘似乎无法避免，不过真的很帅。

www.plumbook.cn



宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

最近这段时间动画片看了不少，细细回想了一下，今年真正能让我看到激动的动画应该就是《天才麻将少女SAKI》了。这部集众多萌要素为一体的动画足以满足各种口味宅男的需求，就算对日本麻将的规则一窍不通都能看上几遍，要是了解了其中的规则当然是更加完美，也难怪今年萌战麻将妹们能获得如此傲人的成绩。为了向大家推荐这部动画以及让已经看过动画或漫画的人能更好地品味其中的乐趣，于是这个专题便诞生了。

日本麻将 初级篇

《天才麻将少女SAKI》里的女主角之一，其真实身分是打麻将可以打到飞走的战斗天使……

说起麻将，相信正在看这段文字的读者或多或少都有一定的了解，这项在全世界，特别是在亚洲地区拥有巨大影响力的活动影响了一代又一代的人。虽然时代在不停地发展，大家的娱乐手段也越来越多，但是麻将这项古老的运动却依然有着庞大的簇拥群体，而随着今年年中一款以麻将为题材的美少女动画的推出，更是掀起了一阵麻将热。虽然同为麻将，但是不同地区的麻将都有着不同的规则，这次在下将为各位玩家普及一下日本麻将的玩法，相信对大家以后的赏片玩游戏有一定的帮助。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

如何走庄



在日本麻将中，牌桌上的4人分为东、南、西、北四家，最开始这4人要从覆盖的牌中任选一张决定自己的座位，此时抽到东风的人还不是庄家，我们称之为假假东。之后由假假东掷骰子，按照掷出的点数逆时针数决定假东的人，接着再由假东掷骰子，这次的点数将决定真正的东家，也就是游戏开始时的庄家。

东家的右边是南家，也称为上家；对面是西家，也称为对家；左边是北家，也称为下家。如果在流局前庄家没有胡牌或者是听牌，那么就会进行换庄，流局时顺时针换庄，即南家变东家、西家变南家、北家变西家、东家变北家；其他人胡牌则直接变为东家。牌局一开始为东风场，一个风场为四局，当轮换庄家时即为进入下一局，如果一直没有换庄就一直停留在当前的局数。东家连续胡牌时会在局数下加上“本场”的字样，此时胡牌还可以收取对应点数的本场分。四局过后东风场变南风场，西风场、北风场以此类推，完成四场后就算走完了一轮庄，也就是所谓的打完了一圈，从而游戏结束。为了节省时间，目前比较流行半庄战，也叫做东南战，意思就是指需要完成东风场和南风场即宣告游戏结束，PSP平台上不少麻将游戏采用的都是东南战的规则，《天才麻将少女SAKI》里同样也是使用的此规则。当然还有让牌局更快结束的东风战，后期的个人赛预赛就是使用的这个规则，这也让擅长东风战的墨西哥卷钉宫腔占了非常大的优势。

岭上牌与王牌

与其他地方的麻将不同的是，日本麻将在所有人拿完牌之后会倒数7列牌出来，这7列牌是不能随便摸的，其中最后两列叫做岭上牌，其余五列叫做王牌。当有人在牌局中杠了之后就需要在岭上牌的位置摸牌，而王牌的作用则是用来显示宝牌的。每次摸完牌之后，庄家要在倒数第三列翻开第一张牌，这张牌是宝牌的显示牌，真正的宝牌应该是显示牌的下一张。比如显示牌是三万，那么真正的宝牌就应该是四万；如果显示牌是九筒，那么真正的宝牌就应该是一筒。比较特殊的中、发、白，他们所对应的宝牌分别是白、中、发。玩家手中每持有一个宝牌，在胡牌之后就会多一番，不过宝牌本身不算在役里，只有成功胡牌后才会追加番数。

当牌局中有人杠时，会倒数依次翻开一张宝牌显示牌，杠得越多就意味着宝牌的数量越多。被宝牌显示牌压着的牌叫做里宝牌，当有人立直并成功胡牌后可以将所有已经翻开的宝牌显示牌下面的里宝牌也翻开，这样一来就有很大机会增加自己手牌的番数，里宝牌和宝牌指示牌一样都仅仅只起指示作用，真正的宝牌是指示牌的下一张。除了宝牌显示牌和里宝牌，有的时候还有赤宝牌，就是在牌堆里放入红色的牌，一般来说都是五索、五万各一张，五筒两张。手持赤宝牌的人胡牌后自动加番，手里赤宝牌越多加番也就越多。

这次的内容主要讲解日本麻将和内地麻将一些不同的基本规则，至于一副麻将有多少张牌，每张牌叫什么之类的问题在这里就不做解释了，不了解的朋友可以问问自己的父母或者爷爷奶奶，相信他们会很愿意教导大家的。做这个内容的目的不是为了普及麻将，而是让一些会这项游戏的朋友弄清日本麻将和其他地方麻将的区别，下辑将介绍日本麻将中分数的计算以及各种鸣牌，有兴趣的朋友可不要错过哦。

www.plumbook.cn



活梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn



Merry X'mas

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn



经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

武侠小说里常有这样一句话：一寸长，一寸强；一寸短，一寸险。长兵器自然有着攻击距离优势，而短兵器则更灵活轻巧，能够出其不意地打击敌人，所以称其为“险”。像是很多故事里的刺客型角色都会携带匕首类的武器，悄无声息地夺去目标的生命。这次的主题我们就来讲讲匕首。

文 盲先知

好游戏永远不过时



本辑主题

匕首

“匕首”这个名字由来已久，据说这种武器的形状和古人的餐具“匕”的顶部很像，所以叫做匕首。在游戏中，匕首大多属于攻击力比较低，但是攻击速度和命中率都比较高的武器，比较适合敏捷型的角色使用。很多游戏的里杂兵也会手拿匕首，冷不防在玩家背后来上一刀。下面让我们来看看匕首在一些游戏里的表现。

快打旋风One

类型：清版过关
年份：2001年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲这种穿着紧身衣的敌人总会带着匕首，打倒他之后可以缴获其武器。

作为GBA初期的游戏，《快打旋风One》移植自街机上的同名经典作品。作为清版过关游戏的代表作之一，《快打旋风》有着鲜明的特色：拳拳到肉的打击感一向是Capcom的长项，偏向写实的美术风格加强了游戏的带入感，层出不穷的各种强敌让游戏极富挑战性。说到难度，就不能不提一下游戏中的一个小技巧，玩家连按A键用出一套组合拳后，最后一招可以拉一下反方向，就能向后方打出，之后再转身继续组合拳，如此循环下去敌人就会一直处于硬直中，毫无还手之力。掌握了这一点之后，通关就不难了。由于这一技巧非常强大，很多地方的玩家都直接称呼这款游戏为“摆拳”。在GBA版里，老卡依然保留了这一技巧，不过比起街机版要求的时机更严格，也更不容易掌握。除了保留了这些之外，游戏还加入了不少新要素，像是玩家在游戏中打倒50人及500人之后，就分别可以使用两位隐藏角色——《街霸ZERO》版的CODY和GUY。



话梅杂志&3DM-SMV
www.ptumbook.cn



▲游戏中的武器都表现得比较夸张，匕首的大小和大刀差不多了。

惩罚者

类型：清版过关
年份：1994年

原机种：MD | 模拟器：PicodriveDs/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

《惩罚者》也是由Capcom推出的动作游戏，有街机和家用机等数个版本。MD上的《惩罚者》完全保留了游戏的各种要素，整体素质不输街机原作。由于游戏是根据美式漫画改编，所以游戏充满了美漫那种粗旷而又硬派的画风，在击中敌人时还会出现漫画里那样的拟声词。游戏里的武器可以说是五花八门，无论是其他游戏中常见的匕首、球棒，还是路边放着的油桶、轮胎、花盆、椅子都能抄起来砸人，甚至连敌人都是玩家的武器，抓起敌人来放保险的攻击范围可是相当大的。游戏的另一个特色是在动作游戏里融入了枪战，在一些特定的场景里，敌我双方都会掏出枪来互相攻击，打起来非常爽快。游戏整体难度不低，不过街机中有个著名的BUG可以让玩家几乎无伤通关，使得游戏变得没什么难度了。在MD版中无法利用这个BUG，玩家可以体会一下游戏原本的高难度。



▲除了匕首之外，还有铁鞭、油桶、球棒等各式各样的武器，敌人也会主动拣武器用。

双截龙A

类型：清版过关
年份：2004年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

经历过FC时代的玩家恐怕对《双截龙》这个名字都不会感到陌生，和朋友坐在小电视前双打《双截龙》的经历估计很多人都有过。GBA上推出的这款《双截龙A》勾起了不少玩家的回忆，笔者当时就曾经特意拿着GBA去找小时候的朋友联机玩。游戏保留了"《双截龙》系列"独特的打击手感，虽然没有Capcom游戏那种拳拳到肉的感觉，不过力道的感觉却比老卡的游戏强一些，尤其是踢了敌人两脚后抓住敌人脑袋用膝盖顶的招式让人感觉非常爽快。游戏较高的难度也得以保留，层出不穷的敌人、落下就死的深渊、几乎能一击毙命的匕首和炸弹，都让玩家疲于应对。在保留了以往的要素之外，游戏还加入了一些新内容，像是连按两次方向键跑动和按A+B蓄力的设定都为游戏加入了新的战术。有意思的是，游戏有一个特殊的双打模式，让玩家一人操作两名角色。玩家在游戏中按SELECT可以切换角色，不过未操作的角色并非由AI控制，而是傻站着完全不动，这使得这个模式比单人打还困难许多……



▲街机版中有的人物，掌机版也一个不少。

月华剑士

类型：格斗
年份：2000年

原机种：NGPC | 模拟器：RACE! | 适用机种：PSP

连着介绍了3款硬派的动作游戏，最后我们来稍换一下口味，看看NGPC上的这款《月华剑士》。作为SNK在NGP上最后一款格斗游戏，本作是一款非常有诚意的作品。游戏的画面和手感保持了SNK一贯的高水准，虽然人物都被Q版化，但是招式的判定依然清晰。每位人物的招式得到保留，力、技两种剑质和隐藏的极剑质也一个不少，街机版里有的隐藏角色也能选出来，真让人惊讶这么多的内容是如何做到卡带中的。除了主游戏之外，厂商还加入了1代的剧情以及一些迷你游戏（通过GALLERY中购买图片来开启），像是浪花十三的棒球或是逃生游戏等，使游戏显得相当丰富。游戏里笔者比较喜欢的角色是一副刺客打扮的斩铁，手持两把短刀的他招式诡异，能神出鬼没地玩弄对手。其实准确地说，他手里拿的不是匕首，而像是武士用的肋差，不过正是这短刀把他的刺客风格发挥得淋漓尽致。



洁梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



圣诞期间，App Store及iTunes Store里各种免费及优惠活动数不胜数，伊娃最近就免费下载了包含20首动听圣诞主题歌曲的一整张专辑呢！还有原本售价高达999.99美元的《古典音乐合辑》(1.69GB)如今竟然打了0.01折，只卖0.99美元！赶快行动吧！

情报速递

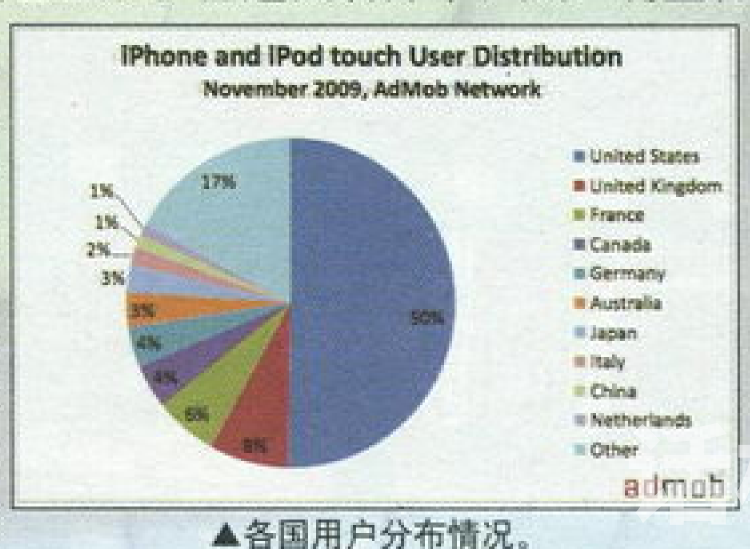
最莫名程序《I Am Rich》终于下架

这是一款非常“火爆”的软件，自从它上市以来，便刷新了App Store的几项之最！首先，它价格最贵，售价高达999.99美元，然而你一定认为贵有贵的道理，内容应该十分厚道吧？那么你错大了，看看另外3项“殊荣”吧：容量最小，居然只有0.1MB；内容最荒诞，全部内容只有5张不同颜色的钻石图片而已；操作最简单，用手指滑一下，换张图片而已。开发者的原话是：“看着自己手里捧着这么大颗的钻石，是不是很有成功人士的感觉呢？”（⊙　⊙b）。被撤下后，开发者很郁闷，认为自己没有什么违规的行为，表示不理解苹果的做法。这位老兄，你就不要得了便宜还卖乖了，要知道在撤下之前已经有8人购买，这6位美国人、1位德国人以及1位法国人可都是付了$999.99美元啊！

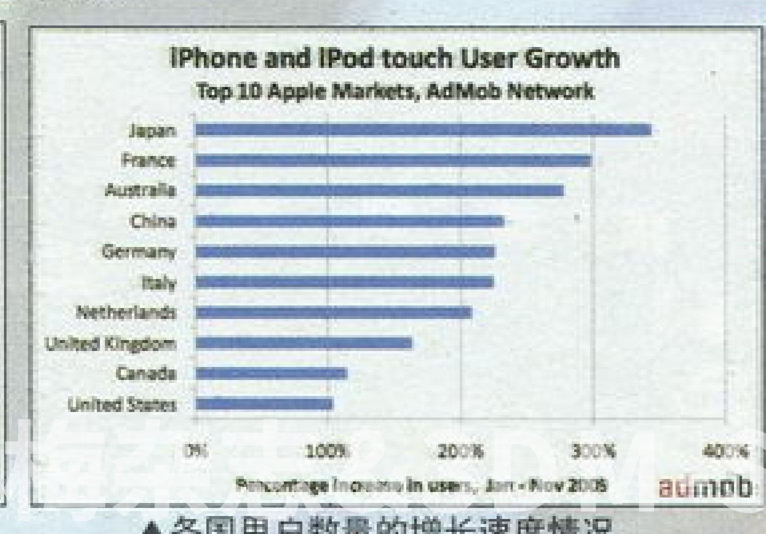


苹果iPhone/iPod Touch全球用户分布调查

今年11月份，美国的手机广告服务提供商AdMob公司对苹果这两款产品的用户按照国别区分的分布状况进行了一番调查，有关的调查结果目前已出炉。在这次统计中，共有23个国家中的10万名苹果机型用户参加了调查，其中有50%的苹果机型用户均来自美国以外的其他国家，比今年1月份期间的39%比例有所上升。而与今年1月份的数字相比，用户数量增长速度最快的国家排名依次为：日本，法国，澳大利亚和中国。



▲各国用户分布情况。



▲各国用户数量的增长速度情况。

www.plumbook.cn

软件 Software 奥卡琳娜陶埙

Ocarina
■Smule■3.1MB■0.99美元

这是一款神奇的音乐软件，不同与以往的其它主流音乐游戏的是，软件真的将iPhone模拟成了一支如假包换的乐器——陶埙，玩家只需组合式地按压屏幕上的4个触摸点（拟真“笛孔”）及向麦克风（拟真“进气口”）吹气就能吹奏各种美妙动听的音乐了。除此以外，软件本身还可以调节各种贴心的个性化设置，甚至连陶埙的音色都能更改。由于本作的主创人员是我们中国人，因此软件目前已支持官方简体中文，最令人兴奋的是，开发人员正与中国音乐学院民族器乐专业的老师取得了联系，并进行中国陶埙的采样，相信不久以后，“陶埙”这个软件就真的能发出中国埙的声音了！本辑的口袋特企栏目中，伊娃征得了网友Bin Bin的许可，将其吹奏并精心制作的名曲《故乡的原风景》之iPhone陶埙软件演绎版视频收录光盘中，非常精彩，记得一定要看哦！



光环视频收录

软件 Software 乐顺备忘录

Awesome Note
■BRID■7.0MB■3.99美元

《乐顺备忘录》是一款优秀的可更换主题的记事本工具，目前官方中文版已出，想必大家等了很久。该记事本提供了各种不同颜色、不同类别的文件夹，用户可编辑记事保存到事先分类的文件夹中，例如工作类、学习类、创意类等。用户可自定义文件夹的颜色和图标，还可新建、编辑或删除分类文件夹，非常方便。软件可在任何界面下横向或纵向使用，横向模式中拥有更大的键盘，方便输入，每个笔记中都可以选择不同的字体或者字号来显示。另外，软件还提供了更方便的速记便签功能，可以快速记录某些不方便分类的小事，在很多使用细节上的考虑相当周全。





软件 Software 盛大文学 09年畅销中文小说精选

盛大文学 09年畅销中文小说精选
■Shanda■8.1MB■免费

对于都市大多数上班族来说，每天耗费在地铁、公交上的大把时间实在可惜，如果因为太累不想玩游戏，那么电子小说+iPod音乐将成为你最好的选择！该款软件汇聚了09年国内最为畅销的八部经典小说，如《明朝那些事儿》、《亮剑》等，且完全得到了原著的正版授权，原本总价值超过几百人民币的书本如今却可以免费捧在手里让你看个够，不得不感谢盛大文学的无私奉献啊！软件本身包含了电子书应有的功能：4种纸张，4种字体颜色，3种字体大小可随意设置；自动翻页功能，可任意变速；设置书签、目录跳转；退出时自动纪录阅读位置。除此之外，真三维翻书视听效果、仿真木质书架功能的引入也使得软件更加华丽专业，推荐给所有喜欢电子书的书虫们！



首富的商道

作者简介：

著名畅销书作家及培训师、历任香港中华文化传播集团副总裁、美国美中国际创造力开发中心总裁等职、现任甘霖智慧国际培训机构理事

内容简介：

本书是一本全面阐述中外首富商道的著作、通过分析比尔·盖茨、山姆·沃尔顿、孙正义、李嘉诚、王永庆等中外首富的成功案例，从财商、胆商、智商和创新之道、领袖群伦之道、“铸魂”之道等六个方面进行了全面剖析，让您在最短时间掌握首富成功的“财富点金术”。

开始阅读

话本杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



最近的好游戏真多啊。（端茶）

《心跳回忆4》1.6G，《铁拳6》+《灵魂能力BD》=1.2G，《GVG》1.6G，《PSP2》1.6G，记忆棒受到了严重的侵犯。加上那些还算厚道的小游戏（《传颂之物》、《火影》、《神眷》），已经在过着联机一张卡，单机一张卡的换卡生活了。是不是该考虑下换张16G的卡呢？

“如果我动起手来的话就会成为人间凶器，那对方搞不好就残了。”

——被42岁的打工男性殴打至重伤的原佣兵

——特伦斯·李如是说

12月9日，自称原本是佣兵的特伦斯·李（本名加藤善照，45岁）在当日凌晨0点10分左右于停车场被犯罪嫌疑人稻叶晓打至重伤，身上多处骨折，需要治疗4周。起因是当日0点左右，李先生在骑自行车回家的途中，与在路上行走的稻叶先生有擦撞，稻叶先生大吼：“很危险啊！你这个混蛋！”为此进行理论的李先生提议去停车场。到了停车场经过一阵争吵后，突然稻叶先生开始进行近身格斗战，李先生连同自行车被打翻后，因为膝盖上的旧伤口而无法立刻站起，于是被单方面痛殴。目前稻叶先生已经被逮捕，并承认将对方打至重伤。而李先生自称为原佣兵并同时是空手道和柔道七段，却因为不愿意打伤对手而最终被打至重伤。根据警方的初步调查，稻叶先生动手前是在饮酒后回家的路上，大概是借着酒劲开打的，因为“至少从体格上看是不可能打得过李先生的。”

>**防御**も**出来**ない**人间凶器**www（bo-gyo mo de ki nai nin gen kyo-ki）

译文：连防御也做不到的人间凶器。

>**重伤负**わされた**人间凶器**ww（jyu syo-o wa sa re ta nin gen kyo-ki）

译文：受了重伤的人间凶器。

>**俺**が**动**かないのも**本气出**したら**世界经济摇**るがしかねないから（o re ga ha ta ra ka nai no mo hon ki da si ta ra se kai kei zai yu ru ga si ka ne nai ka ra）

译文：本大爷不去工作也是因为拿出真本事的话会动摇到世界经济的。

>**押**さえつけるくらい**出来**るだろ（o sa e tsu ke ru ku rai de ki ru da ro）

译文：仅仅是制服对手的话能办到的吧。

>くっ……**古伤**の**膝**さえ**痛**まなければこんな**奴**……（ku……fu ru ki zu no hi za sa e i da ma na ke re ba kon na ya tsu……）

译文：可恶……要不是膝盖的旧伤口发作的话怎会被这种家伙……

>もはやマンガだなw（mo ha ya man ga da na）

译文：这是漫画吧。

>「**战场**で**会**ったときは**容赦**しないぜ」くらい**言**え（sen jyo-de a tta to ki wa yo-sya si nai ze ku ra i i e）

译文：至少也该说上句“要是在战场上碰到就不会手下留情了”之类的吧。

>**己**の**中**に**封**じ**入**めた**杀意**の**波动**が**云々**ぐらいは**言**って**欲**しかった（o no re no na ka ni fu-ji ko me ta sa tsu i no ha do-ga un nun gu ra i wa i tte ho si ka tta）

译文：我倒希望他说点封印在自己体内的杀意的波动什么的呢。

跟大家看到的一样，真的是让人感到荒谬。首先是在人行道上骑车擦撞了行人——因为这在日本也是常有的事，基本上陪个礼道个歉也就OK了，然而却非要人家到停车场去聊聊。被人先动手攻击了却又不还手，那你让人家去停车场究竟是干嘛的（汗）。另外被打到脸部眼眶骨折都不自卫，实在是让人不知道说什么好了。最后就是那句很中二的发言，哭笑不得啊。当然了，这里绝不是在为动手打人的一方鼓劲，套用句俗话：“没有金刚钻，别揽瓷器活。”

www.plumbook.cn

世界名言集·三

关键词：哆啦A梦、机器猫、小叮当、毒舌名言合集……

●うそをつくには、あるていど頭がよくなくちゃ。そこへいくと、きみは……（u so wo tsu ku ni wa、a ru te i do a ta ma ga yo ku na ku tya.so ko e i ku to、ki mi wa……）

注释：能够说谎至少也要头脑有一定程度的灵活性。说到这儿，你就……（意思就是说你野比太不行啦）

●へたなもんか。こんなにうまく、ねこをかいてあるのに。えつ、いぬなの。へただなあ。（he ta na mon ka.kon na ni u ma ku、ne ko wo ka i te a ru no ni.e、i nu na no.he ta da na—.）

注释：怎么会很烂呢。这只猫明明画得如此之好。诶？是狗吗？那还真是画得烂啊。

●のんびりしすぎてるんだよ。はきりいえば、のろまだ！くずだ！（non bi ri si su gi te run da yo.ha ki ri i e ba、no ro ma da!ku zu da!）

注释：你也懒散得太过了啊。说明白一点，就是迟钝！废物！

●男は顔じゃないぞ！中みだぞ！もっとも、きみは中みもわるいけど……（o to ko wa ka o jya nai zo! na ka mi da zo! mo tto mo、ki mi wa na ka mi mo wa ru i ke do……）

注释：男人不能光看外貌！还要看内在！不过你连内在也很烂就是了……

潇洒的台词赏析·九

这次的登场人物是Rider。魅惑、迷人、成熟的大人气息就是这位大姐的代名词。虽然在原作中一线被秒杀一线又被秒杀，但最终线路中却一直活跃到最后。其后发售的fan disc《四日战争》又将其性格进行大量的补完，为其在玩家间博得了绝大的人气。身为樱的从者，冷酷的言语下却是一颗时刻关怀主人的心。这一点即使不熟悉原作的同学也应该能从故事模式了解一二了。



角色选定

●お待たせ致しました。全て排除して差し上げましょう（o ma ta se i ta si ma si ta.su be te wo hai jyo si te sa si a ge ma syo—）

译文：让您久等了。就让我为您除掉所有障碍吧。

登场

●可愛がってあげましょう（ka wa i ga tte a ge mo syo—）

译文：让我好好疼爱你吧。

小局胜利

●だらしのない……（da ra si no nai）

译文：真是没点毅力的家伙……

胜利后 台词

●……さて、とどめはどんなカタチがよろしいですか？串刺しになるか雕像になるか、お好きな方をどうぞ（sa te、to do me wa don na ka ta qi ga yo ro si i de su ka? ku si za si ni na ru ka tyo—zo—ni na ru ka、o su ki na ho—wo do—zo）

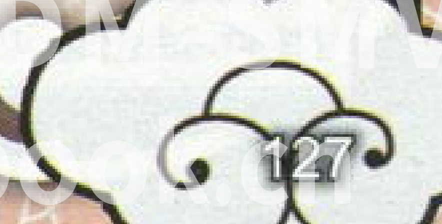
译文：……那么，该怎样了结你呢？是要变成串肉还是雕像？请选喜欢的一方吧。

终局胜利

●余兴はここまでですね（yo kyo—wa ko ko ma de de su ne）

译文：余兴节目就到此为止了呢。





文 乌冬 美编 Juxi

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS ネクストプラス

虽说是移植作品，但这次的《GVGNP》可谓相当厚道，不仅有新机体，还追加了独创的NEXT PLUS模式。这次的攻略就为大家准备了NEXT PLUS模式的任务要点，希望对还没有玩通这个模式的朋友有所帮助。

光环视频收录 POCKET HALO　推荐度 A　攻略透解 GUIDE THROUGH

PLAYSTATION PORTABLE

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	NBGI	ACT	2009年12月3日	日版
机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS	1～4人	6279日元	无对应周边	

NEXT PLUS 模式攻略

游戏规则

NEXT PLUS模式里玩家要选择4架机体组成小队对各种各样的任务进行挑战，根据任务的难度不同共分为初级试炼、中级试炼、上级试炼、NEXT试炼和单人试炼。和街机模式的关卡只需打倒对手就能过关不同，NEXT PLUS模式里各任务的内容都不尽相同，除了要有过硬的技术外，还要对所有机体的性能都有一定程度的了解，根据任务来选择正确机体才能顺利把任务完成。完成了任务后，作为奖励可获得一定的GP和经验值，GP是用来购买新机体的，而经验值则可以对机体的能力进行强化。

任务的进行



一个试炼里有若干个地图，而任务都在各个地图内，任务的进行需要循序渐进，只有先完成前面的任务，后面的任务才能进入。当完成一个地图的终点任务后，就会视为地图通关，这时系统会根据玩家的表现作出评价，如果把一个地图的所有任务都完成过，并且评价在A级以上，这样就能开启这个地图的自由模式，自由模式允许玩家对地图内的任意关卡进行挑战。另外有的地图里会有里任务和隐藏任务，需要满足一定的条件才会出现，如果发现地图通关了都没有出现自由模式，那可能就是没有完成里任务或隐藏任务。

www.plumbook.cn

小队编成

进入地图前选择チームエディット可以对小队进行编成，内容包括了选择小队成员、购买机体和机体能力的升级，而进入地图后就不能对小队作出任何变动了。机体能力分为耐久力、射击攻击力、近接攻击力、ブースト性能和CPU判断力几个项目，其中CPU判断力只在机体作为僚机时有用，等级越高僚机的AI也就越高，其他的项目对机体能力的修正可参考右表。升级除了可以加强能力外，还可以使机体学会技能，技能的作用多种多样，如增加攻击力、增加耐久力、加快弹药装填时间等，在任务开始时可以选择一个为机体装上，对任务会有一定的帮助，不过一个技能在一个任务里只能用一次。

项目	Cost	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	MAX
耐久力	1000	—	+70	+70	+70	+70	+70
	2000	—	+80	+80	+80	+80	+80
	3000	—	+90	+90	+90	+90	+90
射击攻击力	共通	90%	100%	107%	115%	120%	130%
近接攻击力	共通	90%	100%	110%	120%	130%	140%
ブースト性能（喷射槽消费量）	共通	115%	100%	80%	70%	60%	50%

任务要点

这个部分会对初级试炼到NEXT试炼里每个地图的难点任务进行讲解，另外因为单人试炼里都是一些还原原作剧情的任务，只能使用固定的机体攻略，并且难度都很低，因篇幅关系这里就不多做介绍了，相信只要能通过前面几个试炼，单人试炼也不成问题了。

初级试炼

MAP1 トライアル演习MAP

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ウォーミングアップ1	1	敌目标8机击破	自机击坠	—	—
2	ウォーミングアップ2	1	敌军战力归零	自机击坠	—	—
3	ガンダム强夺	1	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—

解说 用来练习的地图，前两个任务都没有太大的难点，最后一个任务要面对由伊扎克带领的高达小队，其中暴风高达和迅雷高达都是这个模式才有的机体，攻击手段并不多，只有决斗高达的实力稍强，另外要注意当决斗高达的耐久低于一定程度时它就会撤退。

MAP2 トライアル实习MAP

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	味方机防卫任务	1	我方目标5机脱离	自机击坠、我方目标2机击坠	—	—
2	模拟对战	2	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
3	光环回收任务	1	光环5个回收	到达限制时间	—	—
4	ホバートラック行军	1	敌目标12机击破	敌目标3机脱离	—	—
5	コスモ・バビロニア来袭	1	敌目标10机击破	自机击坠、敌目标3机脱离	—	—
6	流派东方不败	3	敌目标2机击破	自军战力归零	—	—

解说 任务3为回收地图上的5个光环，因为不能锁定，所以视角得通过移动机体来慢慢调整，实在找不到方位就多留意雷达上的标识。最后一个任务要同时面对闪光高达和尊者高达，两架都属于格斗型机体，使用高达或陆战高达保持一定距离展开射击战就不难取胜。

MAP3 大部队扫讨战inジャブロー

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	大部队扫讨战inジャブロー	1	敌军战力归零	自军战力归零	—	—

解说 只有一关的地图，敌机以吉翁一年战争时期的MS为主，注意如果要获得高评价的话就最好不要带僚机出场，这样击坠数的分数才会高。

MAP4 任务の表里

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	第四小队、出击！！	2	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	射击训练	3	敌目标10机击破	到达限制时间	—	—
3	溪谷の行军	2	敌目标20机击破	自机击坠、敌目标5机脱离	—	—
4	铁壁の守备部队	2	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4(里)	绝体绝命・北极基地	4	到达限制时间	自机击坠	耐久力为1	任务3的分数在10000以上
5	ロンド・ベル急袭	3	到达限制时间	自机击坠	—	—

解说 这个地图有里任务，出现条件为任务3的分数达到10000以上，里任务无论使用什么机体耐久力都只有1，需要我们在限定时间内生存才能过关，推荐使用有复活能力的百式或高达Mk－Ⅱ来攻略，这样即使受到攻击也不会立即被秒杀，没有的话也可以使用增加耐久力的技能。



游侠杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP5 フラッグ队歼灭作战

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	フラッグ队歼灭作战	3	敌目标20机击破	自军战力归零	—	—

解说 当击破6个左右的目标时能天使高达会乱入，它属于第三方势力，既会攻击敌机也会攻击我们，如果不想给它抢去击坠数的话，最好先集中火力攻击它，待其撤退后再慢慢对付敌机。

MAP6 强者の试炼　其の一

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	タイガーバウムの侵入者	3	敌目标6机击破	自军战力归零	—	—
2	黑いガンダム	3	敌目标3机击破	自机全部击坠	—	—
3	投掷战法、岩の阵	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4	冰上の决斗	3	敌军战力归零	自军战力归零	锁定距离减少	—
5	逃げろや逃げろ！	2	敌目标3机击破	到达限制时间、自机击坠	—	—
6	フロスト兄弟	3	敌军战力归零	自机击坠、我方目标击坠	—	—
6(里)	4人の强者	5	敌军战力归零	自机击坠	—	完成任务5
7	赤い彗星、绿の亡灵	2	敌目标击破	自军战力归零	—	—
8	ザ・サドンデス	3	敌目标2机击破	自机击坠	耐久力1	小队任意一机在10级以上

解说 难点有任务4、6(里)和8，任务4为介入希罗和萨古斯的决斗，这个任务的锁定距离只有正常的一半，建议尽量使用红锁距离长的机体出战，另外增加锁定距离的技能也可以装上。任务6的里任务要面对高达X、Turn X、ν高达和自由高达4架强敌，4架机会依次出现，如果消灭得不及时，就会陷入以一敌多的局面，这关可以派僚机出战，GP充足的话就买一架强力的僚机来帮忙吧。任务8为隐藏任务，出现条件为小队里有成员的等级在10以上，这个任务无论敌我的耐久都只有1，可以说是先手必胜，想轻松点的话可以使用高达NT-1，高达NT-1有装甲保护，可以承受1～2次攻击，然后再用机枪反击即能取胜。



MAP7 サイコ・ガンダムの胁威

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	サイコ・ガンダムの胁威	3	敌目标击破	自机全部击坠	—	—

解说 这个任务的场地对我们很有利，最简单的方法就是使用陆战高达，任务开始后，在初始地点变为炮击模式进行攻击，有墙壁作为掩护，精神力高达的攻击基本碰不到我们。

MAP8 初级ライセンスMAP

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	アクシズの战斗	2	敌军战力归零	自军战力归零	喷射槽无限	—
2	ひとつ、ふたつ！	3	敌目标9机击破	到达限制时间、自机击坠	—	—
3	コスモ・バビロニア来袭2	2	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4	联邦军输送机を坠とせ！	3	敌目标5机击破	自军战力归零、敌目标脱离	—	—
5	苍龙と白鹰	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
6	ザクタンク防卫任务	3	敌军战力归零	自军战力归零、我方目标16机击坠	—	—
7	赤い翼と青い翼	5	敌军战力归零	自机击坠	—	—
8	目觉めし兽	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—
9	见えざる刺客	4	敌目标2机击破	自军战力归零、到达限制时间	—	完成任务7

解说 最难的为任务7，一开始就要面对命运高达和自由高达，战斗的场地很小，基本没什么可以拿来做掩护，战斗时要尽量和它们保持距离，避免遭到围攻，击坠命运高达和自由高达后会场地的4个角落出现4架炮击型强袭高达，消灭它们就可过关。任务9为隐藏任务，对手是地狱死神高达和迅雷高达，两架机都有隐身能力，会使武器的追向性无效，迅雷高达的耐久较少，可以先集中火力击坠它。

MAP9 灼热の攻防

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	灼热の攻防	4	敌目标2机击破	自机击坠	耐久力1	—

解说 内容和地图6的任务8差不多，只不过一开始多了很多会用防护罩的杂兵，使用范围武器一口气消灭吧。这关的目标是击坠百式和高达Mk-Ⅱ，注意后击坠的一架还会复活一次。另外这关有熔岩地形，1的耐久掉下高台会立即被秒杀。



MAP10 ランダムMAP 初级篇

解说 初级试炼全任务里随机抽选5个的地图，每次进入地图任务都会刷新，利用这一点，如果抽到不想打的任务可以按SELECT重来。

SMV
www.plumbook.cn

中级试炼

MAP1 中级のはじまり

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	オーブ军の宝刀	3	敌军战力归零	到达限制时间、自机击坠	—	—
2	骑士の正义	3	敌目标15机击破	自军战力归零、敌目标3机脱离	—	—
3	オペレーションメテオ?	3	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—
4	ミリシャ总力战	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
5	宇宙に咲く花	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—
6	女の战い	3	敌目标击破	自机击坠、我方目标击坠	—	任务4的分数在45000以上

解说 隐藏任务的出现条件比较苛刻，攻略任务4的时候最好不要带僚机出战，还有战斗时要少受伤。隐藏关卡是自机与α・瓦索龙对沙扎比和爱美号，只要击落其中之一就能过关，虽然沙扎比的实力较弱，不过它会在耐久低于一定程度时撤退。



MAP2 60秒の死斗

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	溪谷のヴィクトリー	3	敌目标6机击破	到达限制时间、自机击坠	—	—
2	その名は"摄理"	4	敌目标击破	到达限制时间、自机击坠	—	—

解说 由两个有时间限制的任务组成的地图，胜利条件都是在60秒内击坠目标，第一个任务的目标为6架V高达，V高达的耐久很少，基本一枪一个，不过这关除了V高达外还有很多其他机体扰乱视线，弹药会比较吃紧，有条件的话建议选择手动上弹的机体或使用上弹时间缩短的技能出战。第二个任务是击破神意高达，对方的僚机是决斗高达，两架机的攻击频率都不高，全力对付神意高达即可。



MAP3 5分の激走！二つの道

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	出击、アークエンジェル队	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	联邦军の量产机	3	敌目标18机击破	到达限制时间、自机击坠	—	—
3	イージス特攻	3	敌军战力归零	自机击坠	耐久力50%	—
4	绿の防壁・红の闪光	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
5	疾风の三连星	3	敌目标3机击破	到达限制时间	喷射槽无限	—
6	神出鬼没の武斗家	3	敌目标击破	自机击坠	—	—
7	百式护卫任务	3	到达限制时间	自机击坠、我方目标击坠	—	—
7(里)	アフターコロニーの战争	4	敌目标20机击破	自军战力归零、敌目标7机脱离	—	完成任务6时的总时间在5分钟以内

解说 任务3的敌机全是圣盾高达，它们会一心使用自爆攻击，我方的耐久力只有一半，低Cost机体一旦被抓住就会被秒杀，最好的方法是使用高达NT-1，因为圣盾高达的特殊格斗并没有攻击力，无论抓多少次都会被弹开，我们只要专心于攻击就好了，但用这个方法要注意最后一架圣盾高达，它是会用普通攻击的。另外这个地图也有里关卡，出现条件为完成任务6时的总时间在5分钟以内，要达成这个条件并不需要两条路线的任务都完成，只要在1→3或2→4里选一条就可以了。

MAP4 エゴを强化した男

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	エゴを强化した男	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—

解说 和宇宙妖花对决的任务，消灭一定数量杂兵后宇宙妖花就会登场，和其他大型MA一样，宇宙妖花的行动并不快，再加上其巨大的体型，只要追向性不是太差的武器都能命中。回避方面，宇宙妖花的攻击多以光线武器为主，发动前有很明显前兆，非常好躲，比较难发现的只有飞盘，如果看到画面上没有东西并且有被弹提示的话就很可能是飞盘了，这时要赶快作回避运动。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP5 攻めて守って

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ザクパレード・マーチ	3	我方目标4机脱离	自机击坠、我方目标3机击坠	—	—
2	极限の抵抗	3	敌军战力归零	自军战力归零	耐久力1	—
3	ミサイル迎击作战	2	到达限制时间	自机击坠、我方目标击坠	—	—
4	ダカールの演说	2	到达限制时间	自机击坠、敌目标5机脱离	—	—
5	すれ违う想い	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—

解说 难点任务有2和3，任务2要以1的HP对大量的吉恩，因为这关的失败条件是战力归零，所以低Cost机体再加上增加耐久的技能就成了最好选择，这里还是推荐高达NT–1，本作里高达NT–1的装甲改为了可以装填的武装，就算被击破只要过一段时间还会恢复，大大提高了高达NT–1的存活率。任务3“ミサイル迎击作战”要保护地图中央的晓，任务开始不久就会有大量的导弹朝晓飞来，如果来不及击坠晓就会被破坏，最好用主射击武器弹数多的机体再加上增加锁定距离的技能来攻略。

MAP6 エンドレス・ドートレス

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	エンドレス・ドートレス	3	光环3个回收	自军战力归零	—	—

解说 这个任务会不断地出现敌机，想结束任务只要回收光环即可，不过如果评价不够是不能开启自由模式的，所以还是尽量击落敌机为好。敌机以两个一组出现，高达X和高达华沙高会每隔10个杂兵轮流出现一次，直到击落50架敌机后就只出现高达X。开启自由模式需要评价在A级以上，大约需要击坠100架左右的敌机。

MAP7 変わりゆく战争

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	炮击部队投下!	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	宇宙最速のモビルスーツ	3	敌军战力归零	到达限制时间	—	—
2(里)	沙漠の韦驮天	3	敌目标3机击破	到达限制时间、自机击坠	—	随机变化
3	遮られた破坏目标	3	敌目标14机击破	到达限制时间	—	—
3(里)	迫り来るプレッシャー	4	敌目标20机击破	自军战力归零、到达限制时间	—	随机变化

解说 都是破坏特定目标的任务，比较难的有1、2和2的里任务，任务1里要依次面对钢坦克×3、ZZ高达×3和炮击形态强袭高达×3，因为全都是射击型机体，密集的炮火导致我们很难接近，推荐用炮击型机体以牙还牙。任务2只有夏亚专用扎古Ⅱ和F91，不过它们由始至终保持3倍速和MEPE状态，只有接近后才比较好攻击。任务3的难点在于地图太大，大多数时间都得花在赶路上，需要对机体喷射性能作一定的改造，另外使用零式飞翼高达改的蓄力射击对付这些不会跳的家伙们效果特别好。

MAP8 强者の试炼　其の二

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ジャブロー降下作战	3	敌目标2机击破	自军战力归零	—	—
2	オーブの姬と三从士	3	敌目标4机击破	自军战力归零	—	—
3	ザク部队强袭!	3	敌军战力归零	自军战力归零、到达限制时间	—	—
4	热血兄弟タッグ!	3	敌目标2机击破	自机击坠	锁定距离少	—
5	联邦军输送机护卫任务	3	我方目标脱离	自机击坠、我方目标击坠	—	—
6	孤高の战士たち	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
7	战いの理由	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
8	アクシズの指导者	3	敌军战力归零	自机击坠、我方目标20机击坠	自机卡碧尼固定	—
9	イージス特攻2	4	到达限制时间	自机击坠	耐久力25%	小队任意一机在20级以上

解说 任务1的百式和高达Mk–Ⅱ会在耐久低于一定程度时撤退，如要击坠数分数的话就不能让它们这么做，击坠顺序上最好先是百式，否则它还会复活一次。任务7的难点在于中途登场00 Raiser，使战况形成2对3的局面，对我们相当不利，而且放着它不管也不行，因为经过一定时间后它会发动Trans–Am系统，会变得更麻烦，建议是当它一出场就集中火力对付它。任务9和地图3的任务3一样，敌机全是会自爆的圣盾高达，只不过这次要挨到时间结束，并且没有会普通攻击的机体，也就是说直接把高达NT–1放到场上就能过关。终点任务是8，需要保护地图上的20架加萨C，杂兵基本上没什么威胁，需要注意的是中途登场的百式和Z高达，百式会使用范围攻击，而Z高达会觉醒，一定要先将它们击坠或击退。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP9 中级ライセンスMAP

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	丸い棺桶	3	敌目标30机击破	敌目标5机脱离	—	—
2	激突、陆上战!	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
3	ストライクVS.デュエル	3	敌目标击破	自机击坠	—	—
4	マゼラ・アタック、沙漠を驱ける!	3	敌目标30机击破	自机击坠、敌目标脱离	—	—
5	フラッグ追击	3	敌目标30机击破	到达限制时间	喷射槽无限	—
6	逃げるが胜ちよね!	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
7	战场のスナイパー	3	敌军战力归零	自机击坠	—	—
8	新たなる导き手	3	敌目标击破	自机击坠	—	—
9	狂气の落とし子	3	敌目标击破	自军战力归零	—	—
10	ネーデルタイフーン!	3	敌目标30机击破	自机击坠、敌目标10机脱离	—	完成任务8时的总累计分数在20万以上

解说 由各种击坠任务组成的地图，难点有1、3、5、9和10，任务10的出现条件是完成任务8时的总累计分数在20万以上，有一定的难度，要点是能自己一个完成的任务都不要派僚机出战，还有会逃走的敌机要尽量争取击坠。任务1是击坠30架铁球，铁球会从地图的一端横贯到另一端，在这过程中要把它们击坠，中途钢加农会出来添乱，虽然击坠它有分数奖励，不过它的耐久也不少，一个人只需做到最低程度的牵制就可以了。任务3是参与基拉与伊扎克的对决，只要击坠其中一机就能过关，注意两架机都会在耐久低于一定程度时撤退，战斗时尽量把它们引到地图中间，这样即使撤退我们也有足够的追击时间。任务5的时间很紧，最好派僚机出战，独力攻略的话要求一枪都不能落空才来得及，风险太高。任务9是终点任务，BOSS是阿普萨拉斯III，这个任务用陆战高达同样能轻松过关，利用地图中央的大建筑物作为掩护，变为炮击形态对着BOSS狂轰就好了，想加快速度可以配上增加攻击力的技能。隐藏任务要在限定之间内破坏30个目标，由于目标是一开始就全部出现在地图上的，数量远不止30个，一个个打锁定肯定会切换不过来，比较好的方法就是用范围攻击，推荐用GP-02的核弹配上快速上弹技能，两发核弹基本有20多架的进账，剩下的再用机枪或援护来补。



MAP10 三つの巨躯

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	サイコ・ガンダム再び	3	敌目标击破	自军战力归零	—	—
2	造られしニュータイプ	3	敌目标击破	自军战力归零	—	—
3	クェスの憧憬	3	敌目标击破	自军战力归零	—	—

解说 由三个BOSS任务组成的地图，依次是精神力高达、葵曼莎和α・瓦索龙，精神力高达可以继续沿用之前的打法，不过要小心这次的任务里敌方多了不少援军，攻击时还得多留意周围的情况。葵曼莎和α・瓦索龙都是新人类专用机体，最恐怖的招式还要数全方位的浮游炮，用来攻略的机体一定要有较高的喷射速度，不然想逃都逃不掉，这里推荐用零式飞翼高达改，它的主武器有很高的倒地值，两炮就能令BOSS陷入不能行动的黄锁状态，只要攻击频率掌握得好可以打得BOSS无法还手。

MAP11 中级5つの特别司令!

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	一致团结!ミサイルを食い止めろ!	4	到达限制时间	敌目标脱离、自机击坠	喷射槽无限	—
2	胁威のバーサーカーシステム	4	敌目标2机击破	自军战力归零	—	—
3	トランザム!!	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4	宝と门番	4	光环1个回收	到达限制时间、自机击坠	—	—
5	炎海の死斗	4	敌目标2机击破	自机击坠	—	—

解说 任务1需要120秒内阻止核弹通过，射击型机体再带上增加锁定距离的技能会非常轻松，另外除了僚机以外，ν高达、Z高达和V2高达会陆续作为援军登场。任务2的对手是神高达和狂战士状态的诺贝尔高达，狂战士状态的诺贝尔高达攻击力很高，最好是下达分散指令自己让僚机去牵制住神高达，自机则专心对付诺贝尔高达，等击落诺贝尔高达后就好办多了。任务4的目标为取得房间内的光环，不过两个入口和光环旁边都有强力的机体把守，一旦接近它们就会发起攻击，只求过关的话可以用零式飞翼高达，用主武器令把守的机体倒地后，再一口气接近光环。



MAP12 ランダムMAP 中级篇

解说 中级试炼全任务里随机抽选8个的地图。

www.plumbook.cn

上级试炼

MAP1 上级の入り口!

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ジャブローの空	3	敌目标20机击破	自机击坠、敌目标5机脱离	—	—
2	绿の军势	2	敌目标10机击破	自军战力归零、到达限制时间	—	—
3	高高度の舞	4	光环6个回收	到达限制时间	喷射槽无限	—
4	エネミーライン	4	我方目标5机脱离	自军战力归零	—	—
5	シャア!シャア!シャア!	4	敌目标4机击退	自军战力归零	—	—
6	共斗する种子	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	任务4的分数在25000以上

解说 任务4要保护尼莫撤退，中途葵曼莎会作为敌方援军登场，虽然打杂兵也可以削减敌方的战力槽，不过如果要开启隐藏任务，击坠葵曼莎的分数是必须的，用强力机体结合增加攻击力的技能将其击坠吧。任务5是夏亚机体的车轮战，依次是夏亚专用扎古Ⅱ×3、吉翁号×3、百式×3和沙扎比×3，每轮中间夏亚驾驶的那架机体会在耐久低于一半时逃走，为了方便拦截，最好是先将其他两机击落。



MAP2 基地内部の试炼

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	新地球联邦の影	4	到达限制时间	自机击坠、我方目标9机击破	—	—
2	潜伏、マリーメイア军	3	敌目标2机击破	自机击坠	—	—
3	漆黑のトライスター	3	敌军战力归零	自军战力归零	锁定距离减少	任务2的分数在30000以上

解说 隐藏任务的出现对任务2的分数有一定要求，保险起见要多击坠一些杂兵再打目标机体。任务1要保护房间内的我方机体，过关的关键是守住两个入口不让敌机进来，可以使用分散指令和僚机一人守一个，不过僚机的AI不高的话有可能会漏人，战斗时还得多留意一下另一个入口，帮僚机补漏。

MAP3 强者の试炼 其の三

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ミリシャ侵入	4	到达限制时间	自军战力归零、敌目标脱离	—	—
2	飞来する胁威	5	到达限制时间	自机击坠、我方目标10机击坠	—	—
3	隐された真价	3	敌目标击破	自军战力归零	—	—
4	惊异のV作战!	4	敌军战力归零	自机击坠、我方目标30机击坠	自机夏亚专用扎古Ⅱ固定	完成任务3
5	地球クリーン作战	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	完成任务4
6	グリプス发射直前!	5	敌目标3机击退	到达限制时间、自机击破	—	—
7	见えぬ壁の向こう	4	敌目标8机击破	自机击坠	喷射槽减半	小队任意一机等级全满

解说 难度较高的只有任务2，核弹出现的间隔时间很短，攻击一旦落空目标就很可能被核弹击坠，过关的关键在于连锁引爆，尽量射击一排核弹里中间的那个，这样中间的爆炸就可以顺便引爆两边的，节省了不少时间，机体推荐炮击形态的强袭高达再配上增加锁定距离的技能。



MAP4 恶魔の军势

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	恶魔の军势	5	敌军战力归零	到达限制时间、自机击坠	—	—

解说 只有一关的地图，敌人是死亡军团，虽然每个的能力不高但数量很多，再加上后期出现速度明显加快，为此最好给机体配上增加弹药装填时间的技能。

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP5 「失败」の二文字は無い！

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	灼热の光环！	4	光环10个回收	到达限制时间、自机击坠	—	—
2	シュラク队发进！	3	敌目标击破	自军战力归零、到达限制时间	—	—
3	舰上の攻防	2	到达限制时间	自机击坠	耐久力25%	—
4	フラッグ队发进阻止！	3	敌目标20机击破	自机击坠、敌目标脱离	—	—
5	未だ闻けぬ　魂歌	5	敌目标击退	自军战力归零	—	—

解说 任务都不是太难，但由于没有接关的次数，只要一次任务失败就会导致全盘皆输，因此还是不能大意的。任务1是取得地图上的10个光环，基本步骤是先让敌方机体倒地，趁敌机无法干扰时取得光环，当取得前面的4个光环后会有两架卡普尔登场，击破它们剩余的光环才会出现，注意后面的光环中有一个在平台的外面，需要接近平台边缘后用STEP取得。任务4和中级地图9的任务10有一定程度的相似之处，过关的关键仍然是范围攻击，开始的20秒里目标是不会动的，要趁这段时间尽可能地消灭它们，不然等目标一旦起飞，要追截就变得很困难了，推荐机体是GP-02或零式飞翼高达。



MAP6 高みへ向かうために

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	高みへ向かうために	3	光环3个回收	自军战力归零	—	—

解说 和初级地图6的任务差不多，敌机会无限出现，要结束任务只要回收光环即可。敌机主要以卡普尔为主，∀高达和Turn X会每隔10个卡普尔轮流出现一次，直到击落50架敌机后每隔10个卡普尔就只出现∀高达。不过毕竟是高级任务，卡普尔的攻击频率和伤害都不低，还有耐久低于一定程度就会发动月光蝶的∀高达也是一个非常大的隐患，要优先击落，获得A以上评价需要击坠80架以上的敌机。

MAP7 急がば回るな！？

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	狙われたアッガイ	4	敌军战力归零	自机击坠、我方目标击坠	—	—
2	黄金の机影	4	敌目标4机击破	自军战力归零	—	—
3	猛攻！！第08MS小队	3	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4	恶梦、再び	4	敌军战力归零	自军战力归零、我方目标16机击坠	—	—
5	终わりなき追击	3	敌目标击破	自军战力归零、敌目标6机脱离	—	—
6	极北の防卫线	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
7	ライバルへの介入行动	4	敌军战力归零	自军战力归零、到达限制时间	—	—
8	铃の音は小溪谷深く	4	敌目标击破	到达限制时间、自机全部击坠	—	6回合开始
8(里)	ゼツボウノソラ	5	到达限制时间	自机击坠	耐久力1	5回合前

解说 8的里任务第6回合开始就会消失，完成1个任务需要1回合，也就是说要打里任务的话路上就不能耽误时间，只能选最短的路线走，并且不能有1次任务失败，想挑战里任务的玩家可尝试2→3→5→6→8的走法。任务2的内容是击坠4架混在百式里的晓，这个任务是看不到机体名字的，只能靠近后用机体的外貌来确认，其实任务一开始最右边的那架就是晓，只要击落它，后面再出现的敌机就必定是晓了，用这个方法很快就能过关。任务4要保护16架铁球，前期的杂兵都没什么威胁，最大的难点还是最后出来的GP-02，只要它一发核弹，前面的工夫就全白费了，记住看到它准备发射核弹的时候就要用强制倒地的武器将它的动作打消。任务5的敌机是高达X和高达华沙高，它们会在耐久低于一定程度时撤退，成功逃离后再以满耐久的状态登场，如果给它们逃离了6次任务就会失败，以耐久较少的高达华沙高作为目标吧。任务7开始的敌机是ν高达和沙扎比，只要击坠它们就能过关，不过它们在耐久低于一定程度时就会开始撤离战场，如没能及时击坠就会换上能天使高达和德天使高达，虽然击坠后面出来的敌机也能过关，不过这关时间很紧，前期还是尽量争取把ν高达和沙扎比击坠吧。8的里任务是限定时间内生存，机体的耐久只有1，即使被蹭一下也会被秒杀，有增加耐久的技能就用吧，没有的话用增加喷射槽的技能也行，前期敌方只有圣盾高达一架机，时间过了一半后无限觉醒状态的自由高达登场，如果能在自由高达登场前把圣盾高达击坠，那后面只要下达突击指令让僚机和自由高达纠缠，自机则专心回避就好了。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP8 制限時间は4分间！？

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	グルチェーンドライバー	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	要塞攻略!	4	敌军战力归零	自军战力归零、到达限制时间	—	—
3	丘上の包围网	4	光环3个回收	自军战力归零、到达限制时间	—	—
4	母のガンダム、父の作った战场	5	敌目标击破	自军战力归零	—	—
5	泣き虫ボウ	4	敌目标击破	自军战力归零、敌目标脱离	—	完成任务3时的总时间在4分钟以内

解说 有两个终点任务的地图，除了一开始就有的任务4外，如果完成任务3时的总时间在4分钟以内，那任务5会作为另一个终点出现。任务1的敌机一共有4波，依次是卡普尔×3、京宝梵×3、ZZ高达×3，最后一波则是前面3种敌机各一架，这关的敌机只会使用特定近身技，战斗中只要不接近它们就不会有任何危险，另外如果想开启隐藏任务，这个任务的完成时间最好控制在100秒以下。任务2是清理要塞内的杂兵，推荐带上僚机并把指令改为分散，这样可以大大提高效率，同样完成时间最好控制在100秒以下。任务3相对比较简单，任务内容是取得高台上的3个光环，首先锁定高台上的敌机从低空接近，到达高台附近后再迅速爬升并解决高台上的敌机，最后回收光环，没有意外不会超过30秒。



MAP9 剑、光线、羽舞う宇宙

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	剑、光线、羽舞う宇宙	3	敌目标3机击破	自机击坠	—	—

解说 目标3架机体是能天使高达、Turn X和零式飞翼高达改，每击破一机下一架才会接着出现，另外这关作为敌方僚机的闪光高达是无限刷新的，可以下达分散指令让僚机去牵制住它，自机就可以专心对付目标。





MAP10 上级ライセンスMAP

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ジャブローの要	3	敌目标15机击破	自机击坠、敌目标脱离	—	—
2	お忍びのハマーン	4	敌目标击破	自机击坠	自机钢加农固定、全武装弹数0	—
3	IN THE VALLEY	3	敌军战力归零	到达限制时间、自机击坠	—	—
4	埋もれていた力	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
5	悲しみのサイド6	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
6	白い牙の志	4	敌目标25机击破	敌目标5机脱离	—	—
7	拳で传え合う者达	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
8	12番目の"ブル"	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
9	箱の剑	4	到达限制时间	自机击坠	耐久力25%	完成任务1～7
9(里)	狙われたXナンバー	5	敌军战力归零	自机击坠、我方目标击坠	—	最初出现
10	もがれた翼を羽ばたかせ	5	敌军战力归零	自军战力归零、到达限制时间	喷射槽微量	完成任务9（里）

解说 这关的里任务一开始就会出现，直到我们完成任务1～7后才会恢复为普通的任务9，而如果选择先完成里任务的话则会开启隐藏任务10。任务2使用的机体固定为钢加农，并且所有射击武器的弹数为0，不过好在敌方也不强，只有一台龟霸，用特殊格斗就能轻松取胜，顺便提一句，那架龟霸可是哈曼驾驶的哦。9的里任务有一定的难度，要保护的剑装强袭高达不会主动移动，加上这关的地形比较开阔，它很容易成为敌机的目标，建议使用3000的机体再配上增加耐久的技能守在它旁边，必要时还可以帮它挡挡子弹。任务10的敌机配置并不强，不过有个喷射槽微量的限制，基本用2次冲刺取消就会耗完，所以战斗时千万不要轻易升空，不然落地时高达X和高达DX的月光炮可是会轰过来的。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP11 交差する巨体

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	2つの重圧	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	ラフレシア猛袭	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—
3	大地を駆ける	5	光环50个回收	到达限制时间	—	—
4	4番目の灰かぶり姫	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—

解说 相比两个终点任务，任务1和任务3的难度还要高一些，任务1的两架铁奥都是处于无限强袭状态，不会因为小伤害而硬直，用一般的射击和格斗来打很容易受到反击，最安全的方法还是用霸道的零式飞翼高达改。任务3要在60秒回收50个光环，推荐使用冲刺是地面型的机体配上增加喷射槽的技能来攻略，还有跑动中要多用STEP和冲刺取消来调整位置。

MAP12 ランダムMAP 上级篇I

解说 上级试炼全任务里随机抽选9个的地图。

MAP13 ランダムMAP 上级篇II

解说 初级至上级试炼任务里随机抽选15个的地图。



NEXT试炼

MAP1 そしてNEXTへ！

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	爆风と闭锁空间	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	放て必杀ハイ・メガ・キャノン	4	敌目标9机击破	到达限制时间	自机ZZ高达固定、全武装弹数0	—
3	360度の包围网	5	敌军战力归零	自机击坠	—	—
4	エクステンショナル・アームズ	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—
5	吹き飞ばされる花	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—

解说 任务2的机体固定为ZZ高达，任务内容为限制时间击破9架高达NT-1，不过千万不要因为射击武器没有弹药就使用格斗，这样时间肯定是来不及的，这个任务的关键在于不消耗弹药的蓄力射击，高达NT-1是3架排成一列出现的，我们只要从一列的开头朝最后面的那架使用蓄力射击就能一炮消灭3个，只需三炮就能过关。任务3的打法和任务2有点类似，敌机是呈“口”字型包围自机，我们只要用可贯穿的武器从一列的开头朝最后面的那架攻击就可以一次消灭一列，不过这个任务还有一个更简单的方法，那就是用零式飞翼高达配上受到小伤害不会硬直的技能，战斗中硬抗着敌机的攻击原地使用蓄力射击，两炮就可以清场。

MAP2 燃えろ一般兵！！

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	燃えろ一般兵！！	4	到达限制时间	自机击坠	—	—

解说 各时代的杂兵合集，每次出现3架，每击坠10架换一个种类，基本没什么难度，对自己技术有信心的话可挑战一下无伤。

MAP3 渡れぬ川岸

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	忠实なるディフェンサー	3	敌目标击破	自军战力归零、到达限制时间	—	—
2	XXX	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
3	武士の刃	5	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—
4	命がけ！精密动作训练	5	光环5个回收	到达限制时间、自机击坠	喷射槽无限、耐久力1	—
5	ありがた迷惑！？	4	敌目标35机击破	到达限制时间	—	—
6	晓の煌めき	5	敌军战力归零	自机击坠	喷射槽微量、全武装弹数0	30秒以完成任务4

解说 很特别的一个地图，如果按照正常路线来走是到达不了任务5的，只有先开启了隐藏任务，才能从左边的路线到达。较难的任务有1、4和6，任务1的目标是次世代高达，不过同时任务中有大量的比尔哥II在场，它们放出的防护罩使射击武器很难奏效，最简单的方法就是改用格斗型机体加不会硬直的技能。任务4需要60秒内取得5个光环，这次有4个光环都是悬在熔岩上方的，得用空中冲刺来取得，而且这次还有耐久力为1的负面条件，一旦失误掉到岩浆里就会被秒杀，推荐用有悬浮能力的机体来攻略，如高达Mk-II的超级高达形态或是利冯兹高达。任务6很有特色，附加条件是武器没有弹药，需要用到晓的光线反射能力来歼敌，但其实也不一定全部都用反射来打，因为晓还有一个蓄力射击，任务开始后我们可以先跳上高台，对会攻击的敌机用反射，远处不会攻击敌机就用蓄力射击。

话梅杂志&3DM-SRV
www.plumbook.com

MAP4　3×3の死斗

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	宇宙を覆う影	5	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—
2	大地を踏み拉く脚	4	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—
3	强者の条件	5	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—

解说 每个任务都要依次对付3个BOSS，任务1的BOSS是α・瓦索龙、宇宙妖花和GP-03D，任务2是精神力高达、沃多姆和阿普萨拉斯III，任务3是葵曼莎、赞尼克和强袭自由高达，注意最后的强袭自由高达在耐久低于一定程度时就会装载流星装备，而击破流星装备后还会进入无限觉醒状态。

MAP5　女帝降临

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	女帝降临	5	敌目标击破	自军战力归零	—	—

解说 作为目标的卡碧尼并不是很强，难点主要在于前期得对付大量的卡碧尼Mk-II和葵曼莎，这些机体的攻击力都很高，因此僚机最好不要带高Cost的机体，否则很可能还没见到哈曼战力槽就被僚机耗光了。



MAP7　Over the Limit

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	Over the Limit	4	光环3个回收	自军战力归零	—	—

解说 上级试炼里的无限机体任务，这次敌机可不再是杂兵那么简单，敌机有00 Raiser、利冯兹高达、零式飞翼高达改和刹帝利，每次出现两架。因为是持久战，可能拖后腿的僚机就不要带了，技能方面建议选择耐久力自动回复的技能。这个任务要获得A以上评价需击落30架左右的敌机。



MAP6　选ばれし者への试炼

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	ガンダムバトル・ロワイヤル	5	敌军战力归零	到达限制时间、自机击坠	—	—
2	ナタク沉默	5	到达限制时间	自机击坠、我方目标击坠	—	—
3	弹幕の包围阵	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4	RED ZERO	4	敌目标2机击退	到达限制时间、自机击坠	耐久力1	—
5	デュエルアサルト！！！	4	敌军战力归零	自机击坠	—	—
6	ジオンの猛者たち	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	完成任务1
6(里)	ドラグーン・スコール	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	最初出现
7	迫る时间、プレッシャー	5	敌军战力归零	自军战力归零、到达限制时间	—	—
8	战栗のブルー	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—

解说 任务2要保护的高达哪吒是不会动的，敌机会从四面八方接近，而我们只有一架机，难免分身乏术，建议优先消灭敌机里威胁较大的飞行机种，另外还有最后一出来就放核弹的GP-02也一定要多多注意，它出场时是没有特写的，很容易给忽略，战斗进入后半阶段时要积极切换锁定目标，发现GP-02就全力将其击坠再说。任务4自机只有1的耐久，而且要过关不止自机不能被击坠，还得将敌机击退，难度可想而知，有增加耐久的技能的话可以装上。任务7最关键要先击坠无限觉醒状态的铁奥，这样后面的杂兵战就会轻松许多，和之前对付铁奥一样用零式飞翼高达改的主射击武器封住它的行动吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MAP8 Next To Next!

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	12スナイパーズ	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
2	宝物殿の主	5	光环20个回收	到达限制时间、自机击坠	—	—
3	见えざる刃	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
4	星屑の记忆	4	到达限制时间	自机击坠	—	—
5	乱舞する翼	5	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—
6	铁假面に秘めた意思	5	敌军战力归零、到达限制时间	我方目标击坠、自机击坠	—	—
7	炎の剑と白き蝶	4	敌目标击破	自军战力归零	—	—
8	命の代偿	4	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
9	刻を超えし者达	5	敌军战力归零	自军战力归零	—	—
10	ライバルたちの持论	6	敌军战力归零	自军战力归零	—	完成任务8时的总累计分数在30万以上
11	觉醒の一角兽	6	敌目标を2机击破	自机击坠	—	完成任务10

解说 最棘手的还要数两个隐藏任务，不止出现条件难，任务难度在整个NEXT PLUS模式中也是数一数二的。首先说一下如何在完成任务8时达到30万分的要点，这个地图大多是击坠任务，战斗中击坠敌机对过关分数的修正十分高，不过要注意的一点是僚机击坠的机体是不算在内的，所以能一个人完成的任务都不要派僚机出场。不过也不是说僚机就毫无用处，像任务6和7中敌机都只有1～2架，可以让僚机帮忙适当削减敌机的耐久，等差不多时再对僚机下达回避指令，由自己完成最后一击，这样即能减轻自己的负担，击坠分数也能轻松到手。最后说说两个隐藏任务，任务10的敌机是三架著名的劲敌机体——Turn X、铁奥和利冯兹高达，虽然以前也和它们交过手，不过在这里它们的攻击力、耐久力和防御力都比之前上升了许多，三架机是按时间顺序出现的，最好前期就集中僚机的火力把先出场Turn X击坠，否则等三架机都登场时会对我们极为不利。任务11的对手是独角兽高达和无限毁灭模式的独角兽高达各一架，和任务10一样，它们机体的能力也是经过大幅强化过的，其中毁灭模式独角兽高达的格斗攻击非常霸道，千万不能给它有机会近身，战斗中如果另一架独角兽高达也满足条件变成毁灭模式的话，这段时间我们就还是专心于回避吧，另外这个任务里强袭自由高达、ν高达、00 Raiser和我方的独角兽高达会作为援军登场，不过它们的能力很弱，只能当当靶子分散一下火力，攻击力上不能有太高的期待。

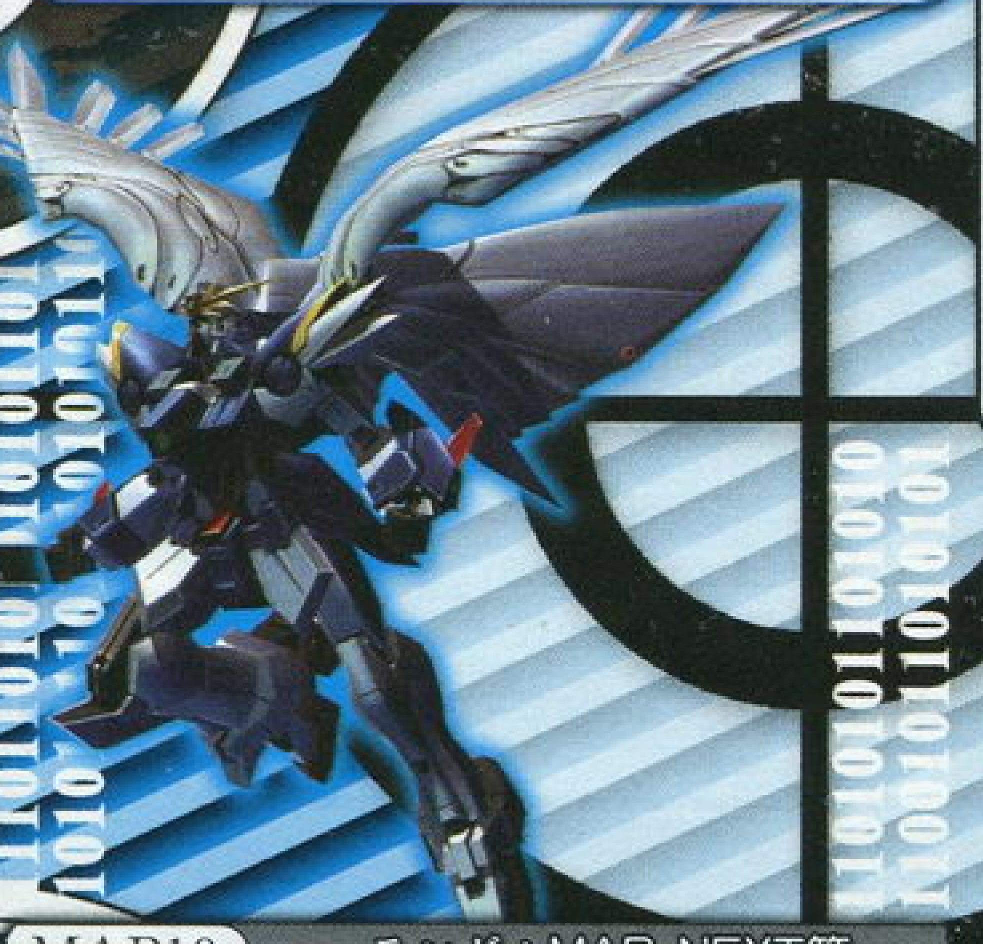


MAP9 ダイナミック・イレブン

序号	任务名	难易度	胜利条件	失败条件	特殊条件	出现条件
1	黑き双璧	5	敌目标を2机击破	自军战力归零	—	—
2	一对のトンガリ帽子	4	敌目标2机击破	自军战力归零	—	—
3	两姬乱舞	5	敌目标を2机击破	自军战力归零	—	—
4	斩首台の管理者たち	4	敌目标2机击破	自军战力归零	—	—
5	α 2 You!	5	敌目标を2机击破	自军战力归零	—	—
6	激斗! デビルガンダム	5	敌目标击破	自军战力归零	—	—
7	双子の狂气	5	敌目标を2机击破	自军战力归零	—	—
8	绯华二轮	4	敌目标を2机击破	自军战力归零	—	—
9	ハイパージャンパーズ	5	敌目标3机击破	自军战力归零	—	—
10	乱れ咲く钢	5	敌目标を2机击破	自军战力归零	—	—
11	真の自由	5	敌目标を击破	自军战力归零	—	—

解说 所有任务都是BOSS战，1～10的敌机依次是精神力高达×2、爱美号×2、葵曼莎×2、赞尼克×2、α·瓦索龙×2、恶魔高达、阿普萨拉斯III×2、宇宙妖花×2、沃多姆×3和GP-03D×2，任务11是强袭自由高达和命运高达各一架，和之前一样，作为BOSS的强袭自由高达在耐久低于一定程度时会装上流星装备，破坏流星装备后则进入无限觉醒状态。

这个地图没有窍门，纯粹是技术和机体能力的考验，用最强的小队配置上吧。



MAP10 ランダムMAP NEXT篇

解说 NEXT试炼全任务里随机抽选8个的地图。

MAP11 荣冠のNEXTマスター

解说 初级至NEXT试炼任务里随机抽选20个的地图。

电玩杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

怪獣バスターズ

KAIJU BUSTERS

本作被视为《怪物猎人》的NDS版，两者主要相似点在于游戏中的主角没有等级概念，并且同样是接受任务讨伐怪物、将报酬素材带回据点制作新武具，然后进入其他任务。本作在动作要素上虽说要比《MH》逊色不少，不过一些颇具新意的设定还是值得肯定的。喜欢砍怪收集素材类游戏的玩家不妨试一试。

文 羽纹 美编 澄香

推荐度 B

NINTENDO DS

怪兽敢死队 怪獣バスターズ	NBGI	ACT	2009年12月3日	日版
	1～3人	512Mb	5229日元	无对应周边

操作说明

键位	作用
十字键	控制角色、光标的移动
A	对话、调查、确认/任务中为使用重攻击
B	退出/任务中为做出回避动作
X	使用轻攻击
Y	使用道具/收起武器
L	调整视角
R	按住可让角色进行加速跑
Start	打开角色状态菜单/任务中为打开指令菜单
Select	无效果



游戏画面介绍

①体力槽（HP）
②武器槽/弹药槽，根据玩家当前所使用的武器类型会有些许差别，这点在后文中进行介绍
③耐力槽（AP）
④道具栏
⑤区域地图
⑥通话器
⑦调整视角距离
⑧切换地图显示大小
⑨BOSS战视角设定

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

体力相关说明

游戏是以任务制的方式来推进剧情，角色在任务中死亡一次的话，任务就会判定为失败。和“《怪物猎人》系列”一样，游戏中主角在使用回复道具时也会出现一定的动作硬直时间，在同大型BOSS战斗时一定得利用对方攻击后的间隙来进行回复，否则直接暴露在对方火力下很容易被打倒。

耐力相关说明

随着任务时间的经过，角色的耐力槽会徐徐消耗。耐力槽在通常情况下为浅蓝色，当其消耗得还剩1/4时会变为浅黄色的警告状态，此时角色无法进行加速跑；继续消耗会变成红色的危险状态，此时角色连回避动作也无法做出。当耐力消耗空后，角色的体力就会自动减少。可在商会购买“APリガバー”这类道具来对耐力进行回复。

道具栏说明

任务中允许携带13种不同类型的道具（每种道具又设置有不同的数量上限），任务中玩家可以将常用的5种类道具放在下屏顶部的道具栏里，其余的8种将作为备用品放置在道具包里，可通过アイテム指令随时对它们进行调用。道具的使用方法很简单，用触控笔点击预定使用的道具，然后再按Y键即可。

武器使用解析

为了与怪兽进行对抗，游戏中共设定有单手剑、大剑、武装腕、大锤、手枪、爆击枪、火箭筒、战斗背包、飞行板这9种性能各异的武器。其中单手剑、大剑、武装腕和大锤属于近战武器；手枪、爆击枪和火箭筒属于远程武器；而战斗背包、飞行板则属于特殊武器。部分武器附加有属性，属性分为火、水、雷、冰、暗这五种，在对抗大型怪兽时我们可以根据该怪兽素材所能制造的防具的耐性资料推断出它的弱点属性，然后再针对性地选择武器进行讨伐，这样会比较有利。下面对9种武器进行详细的介绍。

单手剑（ソード）

武器性能

攻击力 C　攻击距离 C　机动性 A

拔刀状态下移动轻快、讲究连续攻击的武器，一击的攻击力较低且攻击距离短，属于上手类武器。持刀状态下按X键可使出轻攻击连续斩，最大为四段；Y键为原地跳跃斩，可以接在四段轻攻击之后。单独使用时可以用来对付那些悬浮在低空的怪兽，效果非常不错。通过不断攻击敌人可以积蓄武器槽（EPゲージ），当武器槽攒满后按R键能进入“剑气解放状态”，此时按X+A能使出定点打击的乱舞刺；另外还会追加一招后跃突进刺，使用方法为按R键。注意发动这两招都会消耗武器槽。

大剑（ブレード）

武器性能

攻击力 B　攻击距离 B　机动性 B

以平衡性为主的武器，总体性能令人满意。持刀状态下按X键为纵斩，最大两段，之后可以接续Y键的横斩形成最常用的连续技。横斩威力稍大且带有击退效果，可以将杂兵怪打退一段距离。大剑同样设定有武器槽，积攒满后R键可进入“能量开放状态”，此时角色获得攻击力上升、纵&横斩的出招速度加快并且能无限连续的附加效果。另外按R键可消耗武器槽发动威力强大的回旋斩，这招可以任意接在纵&横斩之后，并且在受到敌人包围时使用也会有奇效。

怪兽敢死队

话题 A9VG 3DM-SMV
www.plumbook.cn

武装腕（アーム）

武器性能

攻击力 A　攻击距离 C　机动性 B

攻击距离短但威力很高的武器，通常攻击为最大两段的X键平刺以及Y键的上方突刺，两者可以结合使用。虽然攻击方式上与单手剑极为相似，不过武装腕各招式的出招间隙明显要大得多。虽然武装腕也有武器槽，不过它并不是通过攻击敌人、而是通过长按R键来进行积蓄，槽蓄满后可分别按X键和Y键发动向前方和向上方的突进蓄力攻击。这里有两点要特别说明，一是蓄力过程中角色受到攻击的话蓄力效果就会中断；二是往前方的突进蓄力攻击可以通过方向键来稍微修正攻击位置。

大锤（ハンマー）

武器性能

攻击力 S　攻击距离 C　机动性 D

完全讲究破坏力的武器，拥有最高的攻击力、并且所有招式都附加击退效果。伴随其巨大破坏力的同时也存在着防御和机动性上的问题：攻击速度很慢、攻击后动作硬直也非常长，属于上级者使用的武器。通常攻击为X键的锤横挥和Y键的“本垒打一击”，另外按R键还可以发动强力的大地一击，此招属范围攻击技，不过那出招速度令人汗颜……好在这三个基本招式在发动后都可以用B键的回避来取消动作硬直，也算是对大锤的机动性有了点积极补正。另外，通过攻击敌人不断积累的武器槽关系到大地一击的威力，槽积攒得多则大地一击的威力还能进一步提高。

手枪（ハンドガン）

武器性能

攻击力 D　装弹速度 A　机动性 A

轻量型远程武器，威力最小但机动性最好。近战武器的武器槽变为了弹药槽，每使用A键发射一枚子弹就会减少一格，槽消耗空后需要按X键进行装填。另外与目标怪兽距离足够近时可以按R键锁定对方进行攻击。手枪的优势在于可以边移动边射击、边移动边装填，并且长按A键能进行连发，打游击战非常合适。此外当武器槽在红色状态并填充满弹药的情况下同时按住X+A可以发动威力稍大的蓄力攻击，使用一次蓄力后武器槽变为黄色，此时需要等待一段时间后才能进行下一次蓄力。

爆击枪（バスター）

武器性能

攻击力 C　装弹速度 B　机动性 A

中量型远程武器，威力稍大的同时也失去了边移动边射击、边移动边装填的性能，按R键可进入瞄准模式，用方向键控制准心的移动。爆击枪的攻击方式有三种，分别是A键的普通射击，消耗一格弹药槽；长按A键的蓄力攻击，消耗两格武器槽，威力根据蓄力时间的长短有所变化；最后一种是武器槽在红色状态并填充满弹药的情况下按住X+A发动的多方位蓄力攻击，此招威力较大，在距离怪兽较近时发动能对其造成5Hit的多重伤害。另外该攻击还能使怪物造成摔倒或是受伤硬直的现象，不过由于蓄力所需时间比通常的蓄力攻击要长得多，因此把握攻击时机是关键。

飞行板（ボード）

武器性能

攻击力 C　攻击距离 B　机动性 S

比较特殊的一种武器，装备后角色站在飞行板上移动并且可以通过按A或R键、以消耗动力槽的方式来进一步提升移动速度，此过程中无视重力产生的影响。使用飞行板时，角色只有按X键翻转以及加速状态下按X键的滑行冲刺这两种主动攻击方式，其他的都是设定攻击。其中当动力槽满时同时按X+A可在脚下设置爆弹，当怪兽踩上去后就会受到重创；另外还有一种是只能在对付BOSS时使用的支援武器，这个需要先在商会的NPCマツナガ处进行支援种类的设定，然后在战斗中打开通信器选择“サポートメカ”予以发动。由于攻击性不积极，故而不推荐作为主力武器使用。

www.plumbook.cn

火箭筒（バズーカ）

武器性能

攻击力 B　装弹速度 —　机动性 C

重量型远程武器，和手枪、爆击枪相比最大的变化在于弹药的装填由手动改为了自动。火箭筒只能在按R键进入的瞄准模式下发射弹药，其中X键对应的是追尾弹，消耗6格武器槽，其追尾效果只有在与怪兽距离较近时才有效；按A键为可将杂兵击退的通常弹，消耗4格武器槽。当武器槽在红色状态并填充满弹药的情况下同时按住X+A可以发动威力绝大的光线蓄力攻击，这招对那些喜欢在空中飞行的怪兽来说是利器。不过在拿出火箭筒状态下角色的机动性甚至比大剑还低，通常情况下发动完一次强力攻击后需要收起武器来跑动以调整角色与怪兽之间的距离。

战斗背包（キャリア）

武器性能

攻击力 C　支援效果 A　机动性 B

使用攻击后会自动进行回复的辅助系武器，通常攻击为按X键和A键所发动的能源球（根据武器的不同能源球的属性也会有所变化），能源球只会朝角色头上飞出一段距离，也就是说只能攻击到上方的敌人。能源球射出后会在空中停留一段时间对怪兽进行复数次打击，而画面中最多只允许有两个能源球存在。另外按住R键发动能源球可使其威力增大，不过蓄力时间也更长。战斗背包最瞩目的一点是同时按X+A制造出的红色能源球，只要角色站在该球体下方就能获得体力回复和攻击力上升30%的效果，这使得它在联机作战时会比较活跃。

防具性能解析

游戏中的防具分为头盔、护身衣、护身裤以及指环这四个大类，其中前三者的主要入手途径是依靠打倒怪物后获得的素材来打造，而指环则是剧情发展到一定程度后与某NPC对话拿到。防具方面除了基本的防御值（DEF）外，还有火、水、雷、冰、暗这五种耐性，有些怪兽的攻击招式带有属性，那么主角中招后就会对应耐性数值进行伤害的加算和减算。根据笔者的实际体验来看，总体防御力的高低是影响伤害量的关键，而耐性的作用相比之下就要小很多，因此建议在打造防具时第一选择标准以防御值为主。游戏里的防具数量很多，比较推荐防具过渡顺序是“科学特捜队系列”→“ガンQ系列”→“バード系列”→“ブラック系列”→“ゼット系列”，这几套防具的特点都是同期防御值较高且易于打造，中间还可以酌情穿插对应的强化型防具来使用。

指环一览

名称	STR	DEF	火	水	雷	冰	暗	给予对象
ブロンズバングル	0	10	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ハカセ那里获得
シルバーバングル	0	20	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ペダン星人那里获得
ゴールドバングル	0	30	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ヤガミ那里获得
ちからのリング	10	0	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ハカセ那里获得
わんりょくのリング	20	0	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ペダン星人那里获得

3DM-SMV
www.plumbook.cn

名称	STR	DEF	火	水	雷	冰	暗	给予对象
ごうけつのリング	30	0	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ヤガミ那里获得
しゃくねつのもんよう	15	0	1	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ジャミラ那里获得
すいりゅうのもんよう	0	0	0	1	0	0	0	剧情进行到一定程度后从飞船酒吧里的女性NPC那里获得
かみなりのもんよう	0	0	0	0	1	0	0	剧情进行到一定程度后从ピット星人那里获得
こおりのもんよう	0	0	−1	0	0	1	0	剧情进行到一定程度后从ピット星人那里获得
しっこくのもんよう	0	0	0	0	0	0	1	剧情进行到一定程度后从飞船酒吧里的女性NPC那里获得
たいようのもんよう	0	0	0	0	1	1	0	剧情进行到一定程度后从リク那里获得
ゆうきのもんよう	10	10	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从ザムシャー那里获得
きぼうのタリスマン	5	5	0	0	0	0	0	剧情进行到一定程度后从シシダ那里获得

素材的获得



游戏中的素材分为采集系和生物系两大类，先来说说采集系素材，这类素材是从场景中获取的，如各种矿石、植物、昆虫等等，在任务过程中点击下屏画面中的通信器并选择“フィールドサーチ”就能探测到该区域中的素材采集点并以白色的圆点标记出来，此时移动过去按A键就能收集到素材。注意在素材的收集过程中角色会处于硬直状态，此时受到怪物攻击的话采集过程会强制打断，素材也就拿不到了，所以在采集时要留意周围的敌人情况。到了游戏后期对通信器进行强化后，每次探测能找到2～3个素材采集点，这样收集效率会有明显提升。需要注意的是，探测到的采集点如果在一定时间内没去回收的话它就会自动消失。

下面再来看看生物系素材，顾名思义，这类素材就是从怪兽身上获得的。不过本作的设定有些奇怪，生物系素材并非在打倒怪兽后拿到，而是在攻击对方的过程中一定几率取得。也就是说，怪兽受到的攻击次数越多，素材的掉落数量也会随之增多。这样攻击力高的武器在素材收集方面倒还会显现出一些劣势，特别是游戏进行到后期因装备需要要去讨伐前期的怪兽时，如果用威力高的武器则对素材的收集不利，这点也算是本作的一个特色所在。另外，在打倒大型BOSS怪后会有清算画面，此时可以拿到任务报酬。如果任务失败，在战斗过程中获得的素材还是算拿到手的。



大型怪兽素材掉落表

怪兽名称	掉落素材
レッドキング	デコボコな皮、ドクロのキバ、ドクロのツメ、ガッシリドクロ、ハガネのコブシ、太いわんこつ、がんじょうなアゴ、コウテツのコブシ
レッドキング（冰）	デコボコな白皮、ドクロのキバ、フロストジェル、ドクロのツメ、ハガネのコブシ、冰のわんこつ、フロストジェルX、がんじょうなアゴ、コウテツのコブシ
EXレッドキング	デコボコな黑皮、マグマのキバ、ドクロのツメ、ガッシリドクロ、ハガネのコブシ、マグマのわんこつ、がんじょうなアゴ、コウテツのコブシ
エレキング	白のマダラ皮、小さな水かき、エレキジェル、マダラのツメ、三日月アンテナ、マダラしっぽ、エレキジェルX、小さなエアラング、スパークセル
エレキング（毒）	どくのマダラ皮、小さな水かき、ヴェノムセル、マダラのツメ、三日月アンテナ、どくマダラしっぽ、小さなエアラング
エレキング（ブラック）	黑のマダラ皮、小さな水かき、エレキジェル、マダラのツメ、三日月アンテナ、黑マダラしっぽ、エレキジェルX、小さなエアラング、スパークセル
ゴモラ	ゴモラの皮、ゴモラの角、ゴモラのキバ、茶色いしっぽ、ゴモラのツメ、ゴモラのトゲ、イニシエのツメ
ゴモラ（冰）	ゴモラの白い皮、ゴモラのキバ、フロストジェル、ゴモラのツメ、ゴモラの角、ゴモラの白いトゲ、フロストジェルX、イニシエのツメ、イニシエの角
EXゴモラ	ゴモラの皮EX、ゴモラのキバ、トゲトゲしっぽ、ゴモラのツメ、ゴモラの角、ゴモラのトゲEX、イニシエのツメ、イニシエの角

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

怪兽名称	掉落素材
ゲスラ	黒いウロコ、もうどくのトゲ、バブルジェル、おすいぶくろ、おうかんヒレ、ゲスラの黒ヒレ、ゲスラの耳、バブルジェルX、クラウンフィン
ゲスラ（赤）	赤いウロコ、もうどくのトゲ、フアイアジェル、マグマぶくろ、おうかんヒレ
ゲスラ（青）	ゲスラの青ヒレ、もうどくのトゲ、バブルジェル、おすいぶくろ、おうかんヒレ
ゴルドン	金色の皮、ギザギザのキバ、とがったしっぽ、王水アシッド、金のカケラ、金色のうで、さくがんティル、金のかたまり
ゴルドン（シルバー）	银色の皮、ギザギザのキバ、とがったしっぽ、王水アシッド、银のカケラ、银色のうで、银のかたまり
ゴルドン（ブロンス）	铜色の皮、ギザギザのキバ、とがったしっぽ、王水アシッド、铜のカケラ、铜色のうで、铜のかたまり
ガンQ	ガンQの皮、ナゾのしょっ角、ガンQの目玉、ドレインセル、ミサイルのパーツ、ムチハンド、ナゾのしょっ角、Q・ヒュージアイ、シャトルのパーツ
ガンQ（水）	ガンQの水皮、水色のしょっ角、バブルジェル、ドレインセル、ガンQの目玉、水のムチハンド、バブルジェルX、Q・ヒュージアイ、
ガンQ[コードNo.02]	ガンQの暗皮、あやしいしょっ角、ガンQの目玉、ドレインセル、ミサイルのパーツ、ムチハンド02、Q・ヒュージアイ、シャトルのパーツ
ノーバ	赤いマント、赤いムチ、フアイアジェル、小さなガスぶくろ、キョウキの大布、うつろなシセン、フアイアジェルX、大きなガスぶくろ
ノーバ（白）	白いマント、白いムチ、フロストジェル、小さなガスぶくろ、うつろなシセン、チンモクの大布、フアイアジェルX、大きなガスぶくろ
アントラー	大地のカラ、大地のツメ、じりょくぶくろ、大地の角、スカイストーン、大地の大アゴ、マグネットセル、スカイクリスタル
アントラー（白）	雪原のカラ、雪原のツメ、じりょくぶくろ、スカイストーン、大地の角、雪原の大アゴ、マグネットセル
恐龙战车	战车の铁板、太いキャタピラ、恐龙の皮、キャノンパーツ、ブロックパネル、HGキャタピラ、エネルギータンク、パワフルエンジン
恐龙战车（绿迷彩）	绿战车の铁板、太いキャタピラ、恐龙の绿皮、エネルギータンク、キャノンパーツ、ブロックパネル绿、HGキャタピラ
恐龙战车（雪迷彩）	白战车の铁板、太いキャタピラ、恐龙の雪皮、エネルギータンク、キャノンパーツ、ブロックパネル白、HGキャタピラ
ネロンガ	ネロンガの皮、电ゲキのツメ、エレキジェル、ステルスセル、ネロンガの角、电ゲキのしっぽ、ボウクンのツメ、エレキジェルX、ボウクンの大角
ネロンガ（变异种）	ネロンガの铁皮、电ゲキの铁ツメ、エレキジェル、ステルスセル、ネロンガの角
ブルトン	ブルトンの皮、四次元すいしょう、四次元アンテナ、セキリョクの玉、いん石のカケラ、青のクレーター、タイムスフィア、クロノスいん石
ブルトン（黑）	ブルトンの黒皮、四次元すいしょう、四次元アンテナ、インリョクの玉、いん石のカケラ、黒のクレーター、タイムスフィア
ロボフォー	白のビームほう、白のプレート、ハンドパーツ、ふゆうジャイロ、ホワイトビット、バリアマシーン、ロボカメラパネル、ビットアンテナ
ロボフォー（绿）	绿のビームほう、ロボカメラパネル、ふゆうジャイロ、グリーンビット、バリアマシーン、绿のプレート、ハンドパーツ
バルンガ	バルンガの皮、绿のコケ、绿のしょくしゅ、マクロセル、ナゾのスフィア、バルンガコアG、ブキミなスフィア
バルンガ（青）	バルンガの青皮、青のコケ、青のしょくしゅ、マクロセル、ナゾのスフィア、バルンガコアB、绿のしょくしゅ、
バードン	バードンの羽、するどいクチバシ、フアイアジェル、どくのほおぶくろ、リッパなトサカ、ホノオのツバサ、キケンなクチバシ、フアイアジェルX
バードン（冰）	バードンの冰羽、するどいクチバシ、フロストジェルX、冰雪ほおぶくろ、リッパなトサカ、コオリのツバサ、キケンなクチバシ
バードン（雷）	バードンの雷羽、するどいクチバシ、エレキジェル、电气ほおぶくろ、リッパなトサカ、イカヅチのツバサ、キケンなクチバシ、エレキジェルX
キングジョー	ペダン合板、ペダンシャフト、ジョイントパーツ、光学レンズ、ベリーパーツ、重ペダンシャフト、せいぎょユニット
キングジョー（最新型）	绿のペダン合板、ペダンシャフト、カッターデバイス、光学レンズ、ぶんりチップ、绿のベリーパーツ
バルタン星人	バルタンスキン、バルタンの目、银のハサミ、スペルゲンコート、ミクロセル
ブラックキング	ザラザラ黒しっぽ、太いろっこつ、フアイアジェル、コンジキのツメ、コンジキの角、フアイアジェルX、コンジキのキバ、ヘルマグマコア
ゼットン	ヤミのコウラ、黄のレイストーン、ゼットンのツメ、サイコけっしょう、ネジレの角、ゲンシの太阳、フメツの太阳
ゼットン（变异种）	ゼットンの暗皮、ユガミの角、ゼットンのツメ、サイコけっしょう、ゲンシの太阳
ウルトラマンベリアル	ヤミのすいしょう、暗黒のカケラ、暗黒のヤイバ、暗黒のシセン、暗黒のタマシイ
ギラ・ナーガ	ハメツのツメ、ハメツのツバサ、ハメツの角、ギラ・テイル、スペシウム石
ゼヴォス	ムゲンのフレーム、ムゲンのシャフト、ムゲンのレンズ、流星のパネル、スペシウム石

怪兽敢死队

3DM-SMV
www.plumbook.cn

研究&开发

研究种类

游戏中的任何一种新物品上架都与研究&开发有关，例如新的防具，在拿到新的生物素材后防具列表里并不会向《怪物猎人》那样进行更新，而是需要玩家先到实验室（ラボ）里利用获得的素材针对怪兽进行研究，研究成功的话新防具才会添加到开发列表里。研究项目分为武器（へいき）、化学（かがく）、生物（せいぶつ）、情报（じょうほう）这四个大类，其中对武器的研究关系到武具的强化阶段；对化学的研究关系到新回复、支援道具以及防具强化部件的开发；对生物的研究则关系到重点的、新防具的出现；而对情报的研究则是关系到区域探索、怪兽标记等辅助战斗项目的效果强化。

研究员作業
ハカセの特別メニュー
お金 1476247 G
研究メニューをえらんでください

▲“ハカセの特别メニュー”相当于游戏中的主线研究，不完成则无法推动剧情发展。

研究等级

研究过程中有三个重点注意事项，它们是研究等级（ランク）、研究标签和研究员的水平（LV，最大为10）。其中研究等级由低到高分为D、C、B、A、S这五个阶段，每个等级需要参加研究的所有人员的研究点数相加超过一定数值才算完成。研究点数的算法与参与研究员的水平有直接关系，具体为“项目主负责人LV数值×5+项目支援人员LV数值”，每个研究项目最大允许设定两名支援人员。研究员的等级是通过不断参与研究累积经验值来提升，研究项目成功的话，获得的经验值就较多，反之亦然。

研究标签

了解研究的基本知识后，下面再让我们来看研究过程中重点中的重点——研究标签。每项研究不仅仅是研究员的水平够高就能完成的，大部分都还设定有一些特殊的要求，这些要求就写在研究标签上。研究标签有“ITEM”、“CHR”、“PT”这三类。其中“ITEM”是指要给予研究员指定的素材才能完成，在确定研究员人选后的下个画面里选择“サンプルをわたして研究”就是给予素材样本，此时那些可以用于研究的素材都会标注为浅绿色方便玩家确认。给予素材样本不仅是研究完成的必要条件，同时还能降低研究点数的需求总值，所以在遇到这种特殊要求时一定不要舍不得素材。第二个“CHR”表示该研究项目必须有“ガッツ星人”的研究员参加，这种研究员会在游戏的中后期自动加入，加入后要着重提升下他的水平，否则在研究点数的提供上很难有所作为。最后一个“PT”表示研究需要积攒足够量的怪兽资料点（かいじゅうデータポイント）才能进行，资料点在打倒怪兽的时候获得，也就是说想完成该类研究的话必须先去讨伐一定次数的指定怪兽才行。



开发

完成研究项目后就能进行物品的开发了，开发有制造新品（クリエイト）和强化（カスタム）两种。物品的开发需要生物、采集系素材和必要的金钱，而强化针对的是武器和防具，要用到“强化プラグ”这类道具。防具强化时除了增加防御值外，还能对应选择增加耐性数值。顺带一提，武具的强化最大都是六个阶段。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

冒险场所简要介绍

游戏以任务制的方式来进行，玩家要在下述九个场所中展开冒险，打倒各地出现的怪兽并利用它们的素材来打造武具、强化自身。九个场所的环境多少有些不同，并且还设定有危险度，危险度★数越高则角色活动时耐力的消耗速度越快。

名称	危险度	备注
绿之惑星レラトーニ	★1	初期任务的进行场所，没有特别需要说明的地方。
铁之惑星イメル	★3	部分区域重力不安定，会使角色陷入移动速度减慢的状态，可用道具アンチグラヴィ来暂时解除。
火之惑星アペヌイ	★3	部分区域为暑热环境，角色在这些地方活动时体力会慢慢减少，可用道具アンチヒート来暂时解除。
砂之惑星モシリス	★2	不同的区域呈现暑热/寒冷两个环境，可用道具アンチヒート/アンチコールド来暂时解除。
海之惑星ワッカ	★1	无
冰之惑星コンル	★2	部分区域为寒冷环境，角色在这些地方活动时耐力消耗速度会加快，可用道具アンチコールド来暂时解除。
怪兽墓场	★4	部分区域存在点电磁干扰，影响玩家使用通信器并且无法查看地图，可用道具アンチジャマー来暂时解除。
宇宙の果て	★4	与ギラ・ナーガ战斗的专用场所。
空间のゆがみ	★5	与ゼヴォス战斗的专用场所。

追加要素密码

在游戏中我们可以通过输入特定的密码来开启新任务和新武具，这些追加要素密码原本是在本作的官方网站上逐一公开，不过现在有玩家通过修改的方式优先知道了这些密码。由于提前使用密码获得强力武具的话会破坏游戏平衡性，因此各位在使用前请三思。密码的输入地点是在任务出发点右侧的电脑处，不过要将游戏进程推进到中盘完成“マグマの海”这个任务后才行。

密码	效果
追加任务类	
EM88439KLX	追加任务“METEORゴモラあらわる！”
G2TY343T1T	追加任务“Vのあかし”
SJ37HOQ952	追加任务“Vそざいを集めよう！”
U9BAE230LS	追加任务“Vそざいを集めよう！”
08WGALERIH	追加任务“ミニレッドキング登场！”
9GFD4NSDE8	追加任务“ミニチュア战车あらわる！”
IBK3ZA104F	追加任务“ちびノーバ登场！”
V9WEGA142D	追加任务“マッハのきたい”
0EB2135V2V	追加任务“ブルトン四次元のすがた”
LZER11Q956	追加任务“ボスゲスラ”
OEUZBMXYJP	追加任务“透明ネロンガしゅつげん！”
HGRH38KW29	追加任务“モンスタープラネット”
2122GUEW3V	追加任务モンスタープラネットリベンジ”
34YQPGALSD	追加任务“たからさがし”
W45HVTMKSI	追加任务“えいゆうのかげ”
AREH04KFTV	追加任务“おちたえいゆう”
追加开发装备类	
ZIH3MR55UB	追加装备“ビクトリークク리”
WCSXKEW790	追加装备“ビクトリーブレード”
NBEW33MOKJ	追加装备“レジェンドエッジ”
ZT4EH5S432	追加装备“レジェンドセイバー”
IEJHYE1437	追加装备“レジェンドハンマー”
RSH43Y35HF	追加装备“レジェンドアーム”
E132EGDZ5U	追加装备“レジェンドピストル”
ERY54RT432	追加装备“レジェンドライフル”
AT54TJZWEG	追加装备“レジェンドカノン”
65WJSREWF6	追加装备“レジェンドボード”
HSATREZY8H	追加装备“レジェンドキャリア”
ENFG32Y56E	追加装备“ウルトラスーツ・特别Ver”
98TYWUGRHZ	追加装备“キングジョー・ブラックぼうぐ”
SBJKZGBVE3	追加装备“KJレッドカスタム”
BGZEIURU6R	追加装备“ジョーブラスター-RED”
58YIE327T8	追加装备“レッドジョー-X”
4F90UIHASF	追加装备“KJブースター-RED”
SERHNRSM21	追加装备“キングジョーぼうぐ・レッドVer”
57SDGXCB12	追加装备“KJブラックカスタム”
MEG4T3YTHR	追加装备“ジョーブラスター-BLK”
6RTFGEFSFD	追加装备“ブラックジョー-X”
KTYDWSRRJS	追加装备“KJブースター-BRK”
6TNVCSUJMO	追加装备“ゴモラSPぼうぐ”
MMSUH51GWA	追加装备“GMスペシャルスーツ”
JRHEZGG265	追加装备“ウルトラTスーツ”
0HHR3HDGSE	追加装备“マルス133”
G5Y4SA3456	追加装备“ウルトラガンX”
HTEDEWY521	追加装备“トライガーショットL”
64745DSGGR	追加装备“バルキーブレード”
UAT2YCXVQ9	追加装备“リベンジャークロー”
FLOPXBSM44	追加装备“ナースハンド”
9FTTYAQN13	追加装备“ウインダムアーム”
U464SWNVH2	追加装备“ピグモンリュックB”
34A7UYHREH	追加装备“ピグモンリュックG”
RT54WEHQWE	追加装备“ピグモンリュックO”
665GRGY5YF	追加装备“どんちゃんハンマー”
JO3HHVTSIW	追加装备“かつちゃんハンマー”
QVXFAC2FGS	追加装备“メカドンハンマー”
594DSHUFOS	追加装备“アイスラッガー”
115UTBPD55	追加装备“ゴモラスーツ”
NSBQGESX92	追加装备“ソウルエッジ”
IM6UST2IM3	追加装备“ソウルキャリバー”
7K6AMA5RID	追加装备“かたまりスーツ”
MA14HAM876	追加装备“マッスルスーツ”
LEZH88AEZN	追加装备“RKレッドぼうぐ”
DWNN98S5CS	追加装备“マグマライザーハンド”
OSENB94ASH	追加装备“ツインテールハンド”
商店贩卖物追加	
GUETHSGWHQ	商会追加“绿の花”、“すいしょうの花”、“火の花”、“すなの実”、“水の実”、“冰の実”、“白と黑の花”这几种道具
SLONHTOWN1	商会追加全员HP回复道具“ヒールキットX”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



“《光辉圣约》系列”第三作终于与玩家见面了，除了声优阵容更加强大外，系统方面也做了很大的调整，战后休憩模式让好感度培养的自由度得到了很大的提高，而游戏难度方面也有所提高，剧情方面也依旧强力，当然搞笑、无厘头的对话也是少不了的，喜爱策略类游戏的玩家千万不能错过这款优秀的作品。

NINTENDO DS

光辉圣约3 瞳 ルミナスアーク3 ～アイズ～	MMV	S・RPG	2009年12月10日	日版
	1～2人	1Gb	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统解析

AO槽

角色的任何行动都会消耗AO槽，移动消耗得较少，攻击或使用技能消耗得较多，如果移动之后再使用技能或攻击就会消耗非常多的AO。行动完毕之后AO槽会根据角色的AO值高低进行回复，AO值越高回复速度越快，当角色的头像走到AO槽的最左边时就可以再次行动。AO槽的控制是本作的核心，后期战斗必须算好对方的行动和AO消耗才能在对方来不及出手前将其消灭。

人物能力数值解说

HP	角色的生命值，减为0后战斗不能
MP	角色的魔法值，使用技能时消耗
DP	用于使用FD技能或者为技能的威力加成，DP值每100为一个单位，攻击或使用技能都会增加DP值
AO	角色的行动速度，这项数值不会随着角色升级而增加，AO越高代表角色回复AO槽的速度越快
JUMP	游戏里许多关卡存在高度差的地形，这项数值越高代表可以往更高的地方前进
ADD	显示角色附加的良好状态
BAD	显示角色附加的不良状态
アタック	角色的物理攻击力
ガード	角色的物理防御力
マジック	角色的魔法攻击力
レジスト	角色的魔法防御力
テクニック	角色的命中率
スピード	角色的回避率

※魔法攻击和FD技能命中率固定为100%

&3DM SMV
www.plumbook.cn

战斗相关

战斗指令

移动	移动
攻击	普通攻击
スキル	技能攻击或魔法攻击
アイテム	使用道具，道具需要在战前装备在角色的身上
FD	FD技能，可视作必杀技
ユニゾン	合体攻击
待机	待机

宝石

每场战斗结束后，系统会根据战斗中角色的活跃程度选出一名VIP，并奖励这名角色所对应的宝石（ラピス）。宝石种类非常多，作用类似于饰品，每个角色最多可同时装备3个宝石，在后期的关卡中必须更换某些特定的宝石才能让战斗变得更加轻松。随着流程的推进，过关后获得宝石的种类和等级也会提升，玩家可以通过做后期的依赖任务来刷出强力的宝石。

合体技

通过战后休憩与同伴对话可以增加与他们的好感度，当与同伴好感度最高并且得到三颗五星时就会开启与这名同伴的合体技。在战斗时与可以使用合体技的同伴站在一起就可以由主角发动合体攻击了。每场战斗只能和某个同伴发动一次合体技，合体技的威力很大并且无任何消耗，不过每场战斗与每位角色限定一次且必须两人站在一起才能发动的条件让合体技很难发挥出它应有的威力，而且本作中站在一起就基本上是敌人首要的攻击对象，因此用不用，何时用就是玩家要考虑的了。



学院设施介绍

购买部

第1章开启，可以在这里买到武器、装备以及各种道具。装备和道具是必定要在这里购买的，不过武器可以在炼金工房合成，合成的武器比购买部卖的武器档次要高上许多。

图书室

第1章战后开启，玩家可以在这里花钱打听到已加入同伴的各种消息，消息的等级越高所需要的花费越多，有兴趣的玩家可以在这里发现各个角色不为人知的一面。当打听完某角色五个等级的消息后还可以在这里观看该角色变身时的影像。

炼金工房

第2章战后开启，和左边的小萝莉对话可以合成武器，分为素材合成和熟练合成。素材合成自然就是使用怪物掉落的素材来进行武器的合成；而熟练合成则需要玩家用指定的武器完成固定场数的战斗后对武器的升级。完成合成后就可以在右边的小萝莉那里购买到之前合成出的武器了。一般来说合成出的武器比直接在购买部买的武器好，不过相对的价钱也会比较贵。



3DM-SMV
www.plumbook.com

作战室

第3章战前开启，与这里的教官对话就可以选择依赖任务的战斗了。完成依赖任务不但可以获得金钱和不少稀有的素材，更是练级的好去处。大部分依赖任务可以反复完成，流程中如果遇到实在打不过的关卡时，通过依赖任务将等级提升后再去挑战也不失为一个好方法。

骑士俱乐部

第9章战斗结束后开启，与占卜师对话后可以选择进入骑士俱乐部，在这里可以和从业人员对话触发不少剧情。最开始骑士俱乐部里是没有人的，在战后休憩时和某些人对话后会触发主角帮助路人的剧情，之后被帮助的人就会被收容到骑士俱乐部里，看着收容所里的人越来越多也是一种成就感。

占卜室

第4章战斗结束后开启，与占卜师对话后可以对已经加入的角色进行占卜，根据占卜的内容从三个礼物中选出一个对方喜欢的礼物送给他们，选择正确后是可以增加好感度的。不过送礼价值不菲，好感度越高时占卜所需的花费就越高，在进行占卜送礼前记得先保存记录，可不能在送礼上花冤枉钱。

锻炼室

第3章战后会追加战术训练，与这里的三个教练对话并支付一定的金钱后就可以提高自身的基础能力了。每章只能在各个训练师那里进行一次训练，每次训练都会消耗一格时间，如何取舍就看玩家自己的喜好咯。

战后休憩（After break）

每章战斗结束后就会进入战后休憩时间，这时玩家可以在学院里自由行动，合成武器、购买道具、触发分支剧情、提升好感度等都在这个时候进行。与头上有感叹号的角色对话就会触发剧情，角色头上的感叹号数量代表与其对话需要消耗的时间，时间由左侧的沙漏表示。以下列出所有章节战后休憩的最佳选项，其中一些不涉及好感度增加的选项以绿字注明，涉及到战斗的选项以红字注明。

联机对战

在完成第7章后就会开启联机对战的功能，通过任天堂Wi-Fi网络连接就可以和朋友进行对战了。战斗的规则和流程中一样，玩家可以自由选择队伍中的角色参战。对战不管输赢都可以获得道具作为奖励，用对战来赚钱赚道具也不失为一个好方法。

所有章节战后休憩一览

章节	触发地点	耗时	最佳选项
第1章	图书室	1	一绪に考えてもらう→まじめに书く
	锻炼场	2	无心→瞳で见るもの
第2章	炼金房	1	ともかく外に出る→中庭へ行ってともかく搜す
	食堂	2	心→覗かない
第3章	锻炼场	1	–
	中庭	2	心を感じるな→裸の肉体
第4章	占卜室	1	构わない→好きにすればいい
	大浴场	1	浮かんだ栅を取りに行く
	学院地下一阶フロア	2	お尻を突き出す伸びがたまらない→ネコ草
第5章	大浴场	1	训练に付き合ってほしかった
	食堂	1	–
	购买部	2	大きくて硬い枕→日常とは异なる、战いの场だ

www.plumbook.cn

章节	触发地点	耗时	最佳选项
第6章	中庭	1	—
	大浴场	1	料理中?
	锻炼场	2	やるしかないだろ→中庭へ星を观に
第7章	迷いコピンの部屋	1	追い出さない→话を闻いてみる
	大浴场	1	とって女汤に流す
	炼金工房	1	代わりに材料を探してやる→俺は气にしていな
	图书室	2	欲望→勉强が嫌だから
第8章	大浴场	1	少し考えてみる
	占卜室	1	赖みを闻く→俺にも占いを教えてくれ
	购买部	1	—
	特务科教室	2	ホウキ→舞台女优
第9章	骑士俱乐部	1	何を使ったかを闻く→男に二言はない
	大浴场	1	栅を覗き入む
	炼金工房	1	忙しいなら行ってやるよ→その气持ちを占い师にぶつけろ→话を闻いてみる
	炼金工房	2	泽山の事实→チョコチップチョップクッキー
	食堂	2	绝对に归る→矛盾
	中庭	2	自分を见つめ直せ→何だか放っておけない
第10章	大浴场	1	フタを开けてみる
	锻炼场	1	—
	图书室	1	—
	骑士俱乐部	1	もう少し待ってみる→まだ大丈夫だ
	大圣堂	2	信じるに值する真理→兄の死から逃げている
第11章	大浴场	1	仕上げにとろみ?
	炼金工房	1	—
	特务科教室	1	—
	学院地下一阶フロア	2	コピン→良い两亲なんだな
	教官室	1	完成剿灭山贼的战斗后在骑士俱乐部里增加ミュウ
	图书室	1	代わりに本を受け取りに行く→取ってきた本の话をする，之后骑士俱乐部里增加ビート
第12章	大浴场	1	まだシャンプーの泡が残ってる
	大浴场	1	コピンをおだてる
	迷いコピンの部屋	1	图书室に调べに行く→一绪に食べる
	骑士俱乐部	1	ビートを手伝う→ビートが顽张ったからだ
	骑士俱乐部	1	手伝う→思い出话を续ける
	占卜室	1	占い师に会いに来た→占ってもらう→いつの间に?
	食堂	1	—
	炼金工房	1	一绪に探してやる→叱る
	特务科教室	2	独裁的な人间→リーダー的な魔女教师
	购买部	2	自分の立场をわきまえろよ→他人の气持ちも考えろ
第13章	大浴场	1	光を追う
	大浴场	1	何かお礼がしたい
	学院地下一阶フロア	1	—
	中庭	1	—
	大圣堂	1	—
	骑士俱乐部	1	约束を守る→舍てるくらいなら俺が食う!
	教官室	1	完成战斗后ナハト加入骑士俱乐部
	炼金工房	1	ヒナと一绪に店番をする→店は俺に任せろ。行ってこい
	炼金工房	2	美味しい食べ物→背は小さいけど、赖りになる男
	图书室	2	金→魔法もゲージュツも美だ
第14章	骑士俱乐部	1	エリザが心配だ→今度地图やるよ
	骑士俱乐部	1	せっかくだからいただく→そうだな
第15章	大浴场	1	コピンを追い返す（绿字）
	大浴场	1	番台さんを抱きこむ
	骑士俱乐部	1	手料理を赖む→イナルナを呼びに行く
	购买部	1	—
	大圣堂	2	全力の后には祈りしか残っていない→许し
	保健室	2	违和感のある存在→あんたの头の中
	占卜室	2	その通り、わかってるじゃないか→ズキズキ
第16章	炼金工房	1	—
	图书室	1	—
	特务科教室	1	—

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

章节	触发地点	耗时	最佳选项
第17章	大浴场	1	样子をうかがう
	大浴场	1	アシュレイも危ないかもしれない
	骑士俱乐部	1	无茶な试炼を言ってみる→见届ける
	学院地下一阶フロア	3	あやまる→よろしく赖む
	图书室	3	烧肉でも食うか？→未来
	保健室	3	フルアーマー→人间
	炼金工房	3	解けないこと→人
	食堂	3	愿いをもち续ける→エルルのお母さん
	中庭	3	摇らぐことのない信念→共に生死を乘り越えるため
第18章	大浴场	1	お风吕に潜る
	大浴场	1	かまをかけてるみ
	炼金工房	1	气合→努力
	图书室	1	せっかくなので见せてもらう→本は守りきった
	骑士俱乐部	1	もう一度闻いてみる→全面的に协力する
	骑士俱乐部	1	骑士俱乐部の接客を手传うこと→ご注文をどうぞ、お娘样
第19章	大浴场	1	无视する
	学院地下一阶フロア	1	—
	中庭	1	—
	炼金工房	1	—
	图书室	1	—
	大圣堂	3	梦をみることだな→谁かが见ててくれないとわからない
	特务科教室	3	だんぜんメガネがいい→目
第20章	大浴场	1	アシュレイも危ないかもしれない
	迷いコピンの部屋	1	どんな声なんだ？→最后のお别れをする
	骑士俱乐部	1	エリザを见守る→正直に话す
	骑士俱乐部	1	稽古をつけてやる→勇气を认めてやる
第21章	大浴场	1	番台さんに汤の花を
	炼金工房	1	—
	大圣堂	1	—
	骑士俱乐部	1	心配なので追いかける→ゆっくり食べる
	骑士俱乐部	1	何をするのか气になる→自分のせいだから
	购买部	3	反对いたします→女王陛下の仰せのままに
	占卜室	3	キュウリ→俺もおかしいからな
第23章	大浴场	1	气配を消す
	保健室	1	—
	食堂	1	—
	中庭	1	—
	学院地下一阶フロア	1	—
	购买部	1	—
	特务科教室	1	—
	图书室	1	—
	锻炼场	3	それはウソだ→ただの友人
第24章	食堂	1	—
	锻炼场	1	—
	购买部	1	—
	特务科教室	1	—
	占卜室	1	—
	大圣堂	1	—
	骑士俱乐部	3	远虑しておく→自分が自分でいられるかどうか

依赖任务

任务名	出现章节	任务等级	报酬	备注
稽古の依赖	3章	3	400R、バイタルン	无
用心棒もとむ！	3章	3	500R、战士の决意	敌人增援
ゴブリン退治の依赖	4章	4	700R、メンタルン	敌人增援
オトリ作战	4章	5	700R、メンタルン	敌人增援
搬运依赖	4章	10	1500R	见习いの兜（掉落）、SPD+10（宝箱）

梧梅读友&3DM-SMV
www.plumbook.cn

任务名	出现章节	任务等级	报酬	备注
お宝夺还	5章	6	800R	敌人增援、皮の服（掉落）、メンタルン（宝箱）、ドライブエキス（宝箱）
绿を爱する者	5章	6	1000R	敌人增援、MP+10%（宝箱）
グルメハント1	6章	7	1200R	天の加护（宝箱）
王宫警备队演习1	6章	10	1300R、猛毒の结晶	ブレスプレート（掉落）
木と风の战い	7章	9	1400R、树木のお守り、旋风のお守り	敌人增援
盗掘团驱除	7章	10	1500R	敌人增援、ヘッドギア（掉落）、レザージャケット（掉落）、トレジャー25%（宝箱）
王宫警备队演习2	8章	17	2000R、防御の极意	敌人增援、スプリントメイル（掉落）
遗迹の亡灵1	8章	11	1600R	敌人增援、DP+10（宝箱）
水の仪式	9章	17	2100R	敌人增援、减速の结晶（宝箱）、リバイブボトル（宝箱）
グルメハント2	9章	12	1600R、マジックアップ、レジストアップ	敌人增援
王宫警备队演习3	10章	20	2000R、圣战士の决意	敌人增援、バトルコート（掉落）
突击注意报	10章	14	2000R、ウィングシューズ	无
火山の住人	11章	16	2300R	DEF+10（宝箱）
迟刻检问	11章	16	2300R、せせらぎの衣	敌人增援
フェリシア大袭击	12章	19	2400R、HP+20%	敌人增援
カニカニカニ	12章	20	2600R	集中のオーラ（宝箱）
取り残された人	12章	22	2900R、魔术师の心	只能完成一次
洞窟の警护	13章	25	2900R、攻击の秘药	敌人增援
治安活动	13章	19	2800R、命中回避の秘药	敌人增援
遗迹の亡灵2	14章	23	3100R、バイタルソーダ、メンタルソーダ	敌人增援
捕获大作战	14章	21	2800R、ドライブソーダ	敌人增援
漆黑の罠	15章	25	3200R	敌人增援、ドレインピース（宝箱）
暗からの使者	15章	21	3100R、防御の秘药	敌人增援
モンスター退治1	16章	23	3400R、レジストアップ	—
船を取り归せ	17章	25	3700R、沉默の结晶	—
银色の妖精?	18章	27	3600R	MP吸　10%（宝箱）
警备员募集	18章	26	3900R、バンノウ药	敌人增援
飞行部队	18章	27	3900R、バイタルンエキス	真珠の发饰り（宝箱）
救助依赖	19章	38	4400R、HPMP+20%	只能完成一次
グルメハント3	19章	28	3900R、痹れ药の结晶	ルミナスヘルム（掉落）、ルミナスキャップ（掉落）
モンスター退治2	20章	29	4000R	ルミナスコート（掉落）、ルミナスメイル（掉落）、ドレインフォーム（宝箱）
暴徒镇压	20章	29	4000R、リフレオール	ルミナスフード（掉落）、司教の法服（掉落）
各个击破	21章	40	4700R	只能完成一次、オートメディカル（宝箱）
调查员保护	21章	40	5600R、殿堂魔女の心	只能完成一次
墓泥棒驱除	22章	35	4400R	アウラの兜（掉落）、贤者の头巾（宝箱）
火山喷火の阻止	22章	33	4400R	活力のオーラ（宝箱）
盗贼团のアジト	23章	34	4500R	メタルゴアフード（掉落）、マーリンのぼうし（宝箱）
街を荒す者たち	23章	34	4500R	エターナルコート（掉落）、赤色リボン（宝箱）
救助要请	24章	40	6400R、斗鬼の决意	只能完成一次、MP吸　20%（宝箱）
彼方からの来访者	24章	36	4800R、幻神の服	ディストキャップ（掉落）、ゴールドヘルム（掉落）
祭坛を守れ	25章	40	5200R	ニケのティアラ（掉落）、シルバーコート（宝箱）
フルマテリアルバトル	25章	40	5600R、韦驮天之衣	只能完成一次、リフレオール（宝箱）
兽达の结束	25章	40	5200R	审判者の黑服（掉落）、圣魔女のローブ（掉落）、凤凰の铠（宝箱）
闪光と爆炎の咆哮	—	42	6000R	—
モンスター退治3	—	42	5800R	アウラディバイン（宝箱）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

流程攻略

第1章 马基骑士

剧情

在圣巴尔迪亚王国，人们过着和平而安详的生活，不过名为菲利西亚的妖精突然袭击打乱了人们的生活，原本寄住在雷斯特圣会的雷飞（レフィ）也因为青梅竹马的被害而觉醒了瞳之力，虽然因此成为了马基骑士，不过莉莉的死却是无法挽回的。愤怒且悲伤的雷飞被指挥官瓦蕾丽（ヴァレリ）带到了乌尔加鲁德（ウルガルド）魔法学院，在这里他将作为马基骑士而被训练，于是雷飞那充满传奇性的校园生活就从这里开始了。

战斗1

胜利条件	敌全灭
失败条件	主人公行动不能

战前有关于战斗的各项说明，看完说明后便是正式的战斗了。对方三人分别手持枪、剑、弓，不同的武器攻击范围也不同，推荐优先干掉右边的枪兵，多用侧面攻击可以在其他两人靠近之前干掉枪兵。之后再和拿剑的人战斗，弓手的攻击力不高因此可以留到最后来解决。

战斗2

胜利条件	将グレン的体力削减到一定程度
失败条件	主人公行动不能

グレン的HP比较高，正面硬拼肯定会吃亏，推荐将主角先移到左上角，这样对方为了能攻击到主角的侧面肯定会选择在下方攻击，这样一来下一回合行动时就可以在グレン的上方加侧面来上一个技能，轻松打掉40左右的HP。就一直在左上角位置慢慢将DP蓄积到200时就可以用DP增加技能攻击力一口气干掉グレン了。

第2章 猎瞳者

剧情

入学第一天就结识了富有朝气的艾露露（エルル），接触之后发现这个专注于治愈魔法的少女有着莉莉的影子，如果不是因为妖精的入侵，相信莉莉现在也是个不错的医师了吧。贝鲁亚（ベルア）村是艾露露出生的地方，虽然艾露露本身是专职于治愈魔法的马基骑士，不过她自己的身体却不好，因此每个月都要回家看望母亲以及拿药。不过当艾露露和母亲叙旧时，妖精突然出现，为了保护母亲和村民，不习惯战斗的艾露露毅然拿起武器孤身应战，幸好雷飞及时赶到解决了危机。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	エルル行动不能

上方的敌人靠レフィ和グレン可以轻松解决，下方的エルル可以在水面上移动，因此可以让她到水里去，虽然有个敌人会追着エルル攻击，不过对于有回复技能的エルル来说，一个敌人对她够不成威胁，等到上面的主力将敌人肃清之后就可以下来与エルル汇合了。

第3章 黑玫瑰骑士

剧情

愉快安逸的校园生活始终的短暂的，就在这天，雷飞悠闲的生活被回归的风纪委员长阿修蕾（アシュレイ）给打破了。先有让人误会的袭胸事件，后有新人老师让人脸红心跳的触摸治疗，这让身为风纪委员长阿修蕾的忍耐到了极点，两人的战斗随即爆发。

www.plumbook.cn

战斗1

胜利条件	打倒アシュレイ
失败条件	主人公行动不能

这场战斗的目的是打倒アシュレイ，从现在开始就可以使用FD技能了，当然对方也会使用，而且アシュレイ的FD技能是范围攻击，因此各个角色之间要保持一定的距离。对方的首要攻击目标是レフィ，后面的三个学员能力很低，让グレン一个人冲过去就可以解决，之后三人合力对付アシュレイ就轻松无比了。

战斗2

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

出战成员的位置比较分散，推荐左上配置两名男性成员，带上回复药慢慢清理那里的敌人应该不成问题，右下的两名女性成员需要以最快速度爬到山顶并让アシュレイ进入敌人的攻击范围，这样敌人才会放弃攻击宝箱。这里的三个敌人攻击力不算高，以アシュレイ的血量扛下两个回合不是问题，再加上还有エルル的回复技能辅助，一人搞定这里的三个怪物完全不是问题，不过记得在全灭敌人前先将宝箱打碎。

第4章 迷途之森

剧情 在了解到阿修蕾发飙的真正原因后，雷飞也主动向她道了歉，虽然阿修蕾最后还是表现得比较傲娇，不过这件事也算是这么解决了。没过多久，外出调查的五星骑士海涅（ハイネ）猥琐登场，据他所说在白檀之森发现了白色的精灵，由于白檀之森魔力比较充分并且之前就有大量妖精在此出现，于是大家准备前往这里一探究竟。



战斗

胜利条件	打倒ボナパルト
失败条件	我方全灭

这场战斗要面对的是陷阱“大师”ボナパルト，地上深绿色的草丛就是有陷阱的地方，踏上去之后等到下次移动时自动受到伤害，因此在移动的时候一定要避开。ボナパルト一开始不会主动攻过来，可以先将周围的杂兵清理干净后再上前引诱BOSS，新加入的ハイネ有增加防御力的魔法，可以站好位置给全队人使用，增加30的防御力后基本就可以无视对方所有杂音的物理攻击了。ボナパルト的技能和FD技能都是范围攻击，因此站位时一定要分散，尽量不被它一次攻击到多人。



第5章 王宫的舞会

剧情 虽然大家在白檀之森击退了一波妖精，其中还不乏厉害的角色，不过目前的形势还是非常严峻的，不知道妖精们下一个袭击目标到底是哪里。可就在这个节骨眼上，圣巴尔迪亚王国却在大张旗鼓地搞舞会，由于三个月前的事件，王国护卫队的骑士们大部分都失踪了，因此特务部队梅加斯（メイガス）这次的任务是在舞会上担任警卫工作。

战斗1

胜利条件	打倒ボナパルト
失败条件	我方全灭

和ボナパルト的再次对决，同样先对付陆续攻下来的杂兵，将杂兵削减到一定程度后ボナパルト就会自己走下来。虽然它的AO比较高，不过这只兔子不会水，因此可以在下面堵住路口，这样一来エルル就可以安心进行回复工作了。不过考虑到对方的等级比较高，并且第二场战斗比较困难，因此建议把队伍平均等级练到10级左右再来挑战。

光辉圣约3 瞳

铅梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

战斗2

胜利条件	打倒リーンハルト
失败条件	我方全灭

五个杂兵都有一定的实力，法师会使用回复魔法，一定要在对リーンハルト发起总攻前消灭掉。当干掉任意一个杂兵后，リーンハルト便会开始行动，他的AO和移动力都很高，普通的技能攻击范围为小十字，因此尽量将角色分散站位。这场战斗的核心是ハイネ，只有让物理防御和魔法防御优秀的ハイネ去引诱リーンハルト攻击才能避免我方角色被秒杀掉的危险。

第6章 魔女祭

剧情

危机时刻雷飞为依娜露娜（イナルナ）挡下的致命一击也让这个刁蛮的公主下定决心前往学院进行马基骑士的训练，而袭击人类的妖精是由传说中的精灵王所指挥的这一消息也让所有人感到震惊，传说中的精灵应该是与人类和平相处的种族啊。公主加入后不久便到了一年一度的魔女祭，高傲的公主自然要在这个时候展现自己的才华，不过最终却为了一个名为鸡蛋蘑菇的道具与阿修蕾争执了起来，最终众人还是拗不过公主的决心，来到了有魔兽出没的山里寻找蘑菇。



战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

敌人为山里出现的魔兽，最开始有4只，其中一只被干掉后会出现4只援军，其中还有一只首领。魔兽的的攻击力不俗，并且技能还附加降防效果，不过此效果可以通过ハイネ加防的技能来消除。魔兽首领的防御力很高，可以让レフィ加攻后配合两个法系成员来进行围攻。

第7章 星劫的记忆

剧情

虽然魔女祭的表演最后基本以闹剧收场，不过还算是皆大欢喜，而表演所用的鸡蛋蘑菇却成为了研究素材落到了萨拉（サラ）的手中。经过萨拉彻夜的研究，终于找到了寻找圣魔女的方法，并在雷飞的帮助下顺利找到了所有的秘密键盘。在最后试炼的途中，萨拉被圣魔女召唤出的生物给围攻，作为守护者的梅加斯自然不能袖手旁观了。

战斗

胜利条件	打倒シヴィル
失败条件	我方全灭

在学院里分别前往中庭、炼金工房、保健室、食堂、大浴场这五个地方找到秘密键盘，之后返回图书室与サラ对话后就能来到星劫的记忆第一层进行战斗了。四周的小精灵没什么威胁，左下的木属性精灵HP比较多，不过其他能力并不怎么样。圣魔女シヴィル的魔法威力不俗，不过消耗MP非常高，可以让イナルナ使用增加魔法防御的技能后再冲上去，圣魔女的各项能力都比较高，并且她身上装备有暗属性攻击几乎无效的宝石，因此战前一定要将暗属性的武器给替换掉。

第8章 刻印的呼唤

剧情

打倒圣魔女的残像之后总算是拿到了魔导书，萨拉也从魔导书中得到了自己想要的东西。第二天一早，萨拉就独自一人前往妖精聚集的白檀之森，虽然姐姐紫苑（シオン）一再阻止，不过却拗不过固执的妹妹。虽然知道这两姐妹之间有着一些秘密，不过两人似乎都不愿意提及，梅加斯的各位自然也只有前往白檀之森进行援护。

www.plumbook.cn

战斗1

胜利条件	敌全灭
失败条件	サラ行动不能

由于之前サラ曾脱离过队伍，开战前记得给サラ和シオン换上装备和道具。本关的主要目的是保护サラ，可以之前给サラ装备上回复药。シオン的移动不受地形限制而且移动距离远，是个非常好用的角色，不过本场战斗她的作用是尽量消灭掉魔女影子周围的小精灵以及吸引火力。出战成员必须派出两位法系职业，这样才可以远距离攻击到小精灵。エルル能在水里移动，因此要以最快速度来到サラ身边给予支援，其余的近战职业以最快速度靠近中央部分解决危机。

战斗2

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

比较简单的一场战斗，对方比较有威胁的只有魔法师而已，提前加好魔法防御即可。弓箭手的技能附带中毒效果，可以事先让其中几位出战成员带上解毒药。



第9章 星之键

剧情 从召唤失败的天使之影手中救出萨拉和紫苑后，学院的基莉卡（キリカ）学长找来了魔法侦探优（ユウ）研究失败的原因，经过一番研究后得出结论天时已经降临，因此召唤的时候才出现了天使的影子。既然天使已经降临，那传说中的审判之刻是否即将开始了呢？而且魔导书里还写道能阻止这一切的是手持星之键的双纹之蓝宝石骑士，看来这一切都和雷飞有着莫大的关系。既然魔导书里都这样说了，那么大家的下一个目标自然是夺回之前妖精们从王宫抢走的星之键。



战斗

胜利条件	打倒リーンハルト
失败条件	我方全灭

与リーンハルト的第二次对决，リーンハルト的能力和之前相比没有多大区别，只是周围的杂兵变多了而已。在集中攻击リーンハルト前干掉会使用回复魔法的杂兵，之后就可以随便蹂躏リーンハルト了，这比第一次遇到它的战斗简单多了。



第10章 影的归还

剧情 虽然林巴尔特（リーンハルト）再次败在了梅加斯的手里，不过最后时刻召唤出来的星之键却让身为天使之巫女的艾露露十分难受，为了保证艾露露的安全众人决定先行后退。之后迪诺（ディーノ）的回归让梅加斯的实力再上一层，第二次星之键夺回计划开始了。

战斗1

胜利条件	到达指定的场所
失败条件	我方全灭

第一场战斗非常简单，只要将一名角色走到指定位置即可，这个任务交给移动力高的紫苑来再适合不过了，如果为了节省时间，直接给紫苑加上物理防御和魔法防御后让她直冲目的地即可，其他角色可以适当前进吸引火力。不过建议在此之间将队伍平均等级练到20级左右，因为接下来的一场战斗难度比较高。



战斗2

胜利条件	到达指定的场所
失败条件	我方全灭

与精灵王的第二个随从进行对决，这场战斗途中的火球怪身上装备有火属

酒梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

性攻击减弱的宝石，因此此战可以不让火属性的グレン上场。一路上的杂兵不算厉害，中点处的天使类杂兵攻击会附带混乱，中异常状态后要立即解除，不然可是会窝里斗的。BOSS一开始就有100的DP，可以让血多防高的角色上前引诱其发动FD技能。战斗开始全员要以最快速度击破BOSS到达目的地，一定时间后，初始位置会出现40级的火龙作为敌人的增援登场，以现在的能力是无法将其击倒的，因此此战一定要速战速决。

第11章 夏季野营

剧情

在大家的努力下，这次总算是将星之键夺了回来，不过对方屡次提到的星之瞳却引起了萨拉的注意。回到学校后艾露露和紫苑无意中提到的夏季野营让傲娇公主十分感兴趣，野营地点是圣魔女之泉，根据史书描述这个地方很有可能找到关于星之瞳的线索，于是大家怀着各种目的来到了圣魔女之泉。

战斗

胜利条件	到达指定的场所
失败条件	我方全灭

在锻炼场、中庭以及大圣堂说服三人后就可以前往野营的地点了，在野营地点调查完4个地方后进入战斗。虽然要面对的是一群杂兵，不过螃蟹模样的敌人攻击力比较高，而且右边的螃蟹第一目标是宝箱，如果想拿到宝箱里的物品还必须得让シオン出场才行。



第12章 强袭

剧情

在一系列机缘巧合之下，之前表演用的蘑菇变成了星之瞳，按照书上的记载接下来就该去寻找命之光了。不过此时却收到了妖精大量出现的消息，并且正在四处袭击村民，当务之急自然是暂时搁下一切事情，以保卫人们的安全为首要任务。

战斗

胜利条件	打倒ボナパルト
失败条件	敌人到达指定地点

没什么难度的一关，ボナパルト的实力依然不强，只是MP增加了不少，可以放两次范围比较大的攻击技能，不过加防之后就完全可以忽视这招了，最快速度干掉ボナパルト即可。

第13章 星之瞳

剧情

将这只包不住话的兔子捕捉后，从它口中得到了重要的消息：将星之键与星之瞳合在一起时，时刻将反转，天使降临人间，大地将陷入黄昏。另一方面，学院长和教官在封印圣魔女的地方找到了真正的星之瞳，但是由于妖精的进攻，大家也没有时间去研究这两个星之瞳之间的关系了，阻止妖精入侵学院是现在的首要任务。



战斗1

胜利条件	打倒リーンハルト
失败条件	敌人到达指定场所

这关的主要目的是防止敌人进入学院内部，只要守住大桥敌人基本冲不过来，只需要及时解决掉两边的飞行单位就可以了。当敌人的数量减低到一定程度后，通往宿舍的门口会出现一只48级的装甲兵，以现在的能力是无法挑战的，因此当装甲兵出现后需要以最快速度干掉リーンハルト，可以让ハイネ站在学院门口靠加防撑几个回合，一定要在这几个回合内解决掉リーンハルト。

诺梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

战斗2

胜利条件	打倒リーンハルト
失败条件	我方全灭

战前各个角色的能力值都会发生不同程度的变化，其中エルル的各项能力值大幅降低，可以考虑不让她出场。リーンハルト的实力有所提升，不过提升的空间不算大，依然可以轻松解决，不过杂兵里有不少都会使用小范围攻击魔法，在站位的时候尽量分散。



剧情

在解放了星之瞳的力量后，总算是将リーンハルト彻底消灭了，不过艾露露却因为听到天使米莉亚（ミリア）的传音后昏倒在地。另一方面，保健室医生的背叛破坏了学院完整的防御结界，妖精们也开始陆续攻入学院，艾露露的受伤让梅加斯失去了回复能力，为了守住学院，瓦蕾丽打算唤醒刻之天使米莉亚，就算是启动反转之刻也在所不惜。



战斗1

胜利条件	敌全灭
失败条件	敌人到达指定场所

与前一章的第一场战斗一样，需要注意两边的飞行单位。由于星之瞳力量的释放，本战グレン的能力大幅提升，推荐让他出场。敌人的实力有一定提升，可以在原地等它们自己冲过来。敌人数量减少到一定程度时，靠近学院的左右两侧会有增援，要提前留好作战部队予以歼灭。



战斗2

胜利条件	打倒オルモルディ
失败条件	敌人到达指定场所

想完成这场战斗其实很简单，オルモルディ离我方部队的位置不远，让グレン等物理攻击比较强力的人上去很快就可以解决掉她。下方的宝箱想在一周目回收会比较困难，等到二周目时可以兵分两路，一路朝上到指定地点处守着，另一拨兵力直冲宝箱的方向。

战斗3

胜利条件	将ヴァレリ的体力削减到一定程度
失败条件	我方全灭

杂兵的能力再度提升，特别是左右两侧的法系敌人，他们的暗属性群体法术攻击力比较高，一定要让魔法防御高的人去引诱攻击。ヴァレリ的物理攻击很高，可以考虑让防御高的角色上前吸引她下台阶，之后让法系职业在中间的平台用法术进行攻击，这样就不用担心法系职业的生命安全了。



剧情

终于见到了刻之天使米莉亚，不过随之而来的是巨大的打击。先是指挥官瓦蕾丽现出了真身，随即传说中的七星骑士阿诺基亚（アーノギア）出现并带走了刻之天使，之后便是被黑色星之瞳所影响的古莲（グレイ）错手误杀了艾露露。正当雷飞因为艾露露的死而自责的时候，学院长却告诉雷飞有办法可以救活艾露露，不过前提是要听从之前曾为敌人的保健室医生芙琅（フラン）的建议前往幽谷之地寻找仙人。

战斗

胜利条件	打倒ライラ
失败条件	我方全灭

虽然ライラ是仙术师，可实际上她的招式都是物理攻击，需要提前认清

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

她的本质。四周的コピン能力各异，有的魔法防御很高，有的HP很多，有的躲避很高，看清它们的能力后再决定攻击的方式。新加入的オルモルディ能力很强，特别是她的魔法攻击力是所有角色中最高的，可以好好利用一下。

第16章 妖精王

剧情 由于学院长以前的偷鸡摸狗，导致了幽谷的主人对大家有所成见，不过在一番较量以及解释后，幽谷之主莱拉（ライラ）最终还是决定帮助大家拯救不省人事的巫女艾露露。由于受到了死之光的侵蚀，巫女的灵魂危在旦夕，想要灵魂归体就必须借助妖精王的力量，作为守护刻之巫女的精灵王可以用命之光的力量帮助艾露露的灵魂回归体内，接下来自然就是要到妖精界向妖精王求助了。

战斗

胜利条件	打倒カロリン
失败条件	我方全灭

各种属性的杂兵身上都装备有属性伤害大幅减低的宝石，因此在使用魔法前要观察好对方的属性。路上的杂兵都是法系敌人，并且所使用的法术都是威力比较大的群体攻击魔法，因此这场战斗可以多派魔法防御比较高的法系角色出场。下方カロリン的AO和物理攻击力都比较高，可以让肉盾在前面吸引他的攻击后再进行围攻，难度不算高的一关。

第17章 诀别

剧情 虽然见到了妖精王，不过对方也没法直接拯救艾露露的生命，必须要星之瞳的力量才能将巫女的灵魂召唤回来。不过大家四处寻找的星之瞳既不是蘑菇也不是黑色的宝石，而是雷飞本身，当年女神降临时掉下的两滴泪代表着黑夜与白天，双纹骑士也正是因此得名，当双纹骑士手持星之键时反转之刻将启动，世界将陷入黄昏，无论是黑暗或是光明笼罩世界，将持续千年的时间直到下次反转之刻开启。



想要救回巫女，就必须利用星之瞳的力量，而被死之光照耀过的各位同伴也可以因此消除负面影响，为了艾露露，为了所有的同伴，雷飞选择了献出自己。

战斗1

胜利条件	打倒スミルサフ
失败条件	主人公行动不能

妖精王在原地不会动，可以让远程职业攻击两旁的杂兵蓄积DP。宝箱的耐久度有2000，可以先让杂兵帮忙打掉大部分耐久后再补上最后一击。妖精王的DP攻击为前方大范围，可以让血多皮厚的角色上前引诱它释放FD技能。妖精王的普通攻击为前方横方向三格，因此此战近战职业不宜过多，一旦看到妖精王DP达到100以上时让法系职业远离它的攻击范围即可。



战斗2

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

主人公变身后的第一场战斗，虽说是获得了星之瞳的力量，不过雷飞本身除了外形和技能名称有所变化外，实际上能力并没有增强。左边地狱犬的喷火技能附带混乱效果，战前可以给出战成员装备上解除此效果的道具，地狱犬虽然攻击力比较高，不过并没有很厉害的攻击技能，因此可以优先解决掉，之后再集中力量对付剩下的杂兵。

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

第18章 黄昏的世界

剧情

在星之瞳力量的帮助下，大家身上的死之光被消除，艾露露的灵魂也被重新召回到了她的身体，虽然大家都在为艾露露的回归庆祝，但是同时也因为雷飞的觉醒感到担忧，一旦反转之刻仪式完成，他将化作真正的星之瞳守护整个世界一千年。返回人间已经是三个月后了，在学院移居至妖精界的这三个月里，象征死之光的涅菲利亚（ネフィリア）开始对王国进行毁灭性地攻击，光与暗的战斗很快就要开始了。

战斗

胜利条件	打倒グレン
失败条件	我方全灭

如果之前和同伴好感度到达最高并完成了三颗星的收集后就可以让雷飞和好感度高的同伴一起发动威力强大的合体技，合体技威力强大不过每场战斗只能与每个同伴发动一次，一定要合理利用。这场战斗敌人比较分散，不过对方杂兵的实力都很强，一批一批地慢慢解决吧，增援的敌人要及时解决掉。

第19章 巴尔迪亚崩坏

剧情

为了不让涅菲利亚再继续用人造宝石害人，雷飞一行人突袭了宝石制造工厂，不过等待他们的是早已守候在这里的古莲。虽然雷飞打算用星之瞳的力量拯救古莲，不过对方身上的暗之宝石散发出的强烈死亡气息抵消了雷飞的力量。涅菲利亚已经利用死之光和暗之宝石的力量培养出了一批强大的队伍，学院的人也渐渐开始离开，整个世界开始逐渐陷入危机。从瓦蕾丽房间里找到的魔导书里得知必须找到圣巴尔迪亚王的御光与圣魔女留下的魔女之爱，将两者合在一起才能释放出抵抗死亡的力量。由蘑菇变化而成的魔女之爱已经到手了，接下来自然就是到王宫去寻找圣巴尔迪亚王的御光。

战斗

胜利条件	打倒アーノギア
失败条件	我方全灭

比较困难的一场战斗，アーノギア的等级高达35，HP在2000以上，并且攻击力也很高，攻击范围以直线为主，因此站位时一定要分散。用防御高的ハイネ吸引火力是必要的，除此之外建议将出战成员等级提升至30级以上，否则战斗会非常艰难。如果想让アーノギア今后加入队伍，战后选择"力が欲しい"。

第20章 王的遗产

剧情

虽然众人找到了对抗死之光的办法，不过还是比涅菲利亚的行动晚了一步，当大家到达王宫时，巴尔迪亚国王已经被先一步赶到的阿诺基亚给杀害了。面对曾经的七星骑士以及另一个星之瞳的继承者，所有人包括雷飞的反抗都显得那么无力。国王一死自然是不知道圣巴尔迪亚王的御光的所在位置了，不过公主继承王位需要到王家秘密的山谷里进行，而据学院长和幽谷的主人所说这个山谷里有被永久冰封的门，这和书上描述的地方基本相似，也许在那里可以找到大家想要的东西。



战斗

胜利条件	打倒グレン
失败条件	我方全灭

虽然グレン的能力再次提升，不过与前一章的アーノギア相比就差得太远了。由于熔岩将道路隔断，因此可以让近战职业站在关键位置阻止对方近战职业跳过来，这样法系职业就可以在后面安全地放魔法来攻击，两个飞行职业可以在熔岩中进行攻击。用这种欺负对方[illegible]的办法可以很轻松屈死グレン。

光辉圣约3 瞳

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第21章 奥拉宝石

剧情

使用从火山深处拿到的钥匙成功打开了山谷里被冰封的大门，圣巴尔迪亚王的御光正如书中所说沉睡在这里。圣巴尔迪亚王的御光其实是历代马基骑士死后能量的集合，将这股强大的力量和魔女之爱组合后自然可以放出令死之光都畏惧的力量。不过身为人类的对立方，涅菲利亚自然不会让这个仪式完成，很快战斗便再次打响。

战斗

胜利条件	打倒ヴァレリ
失败条件	イナルナ行动不能

战前选择“覚悟は出来ている”，这场战斗要以保护イナルナ为首要目的。杂兵的实力不算强，不过在消灭杂兵的同时イナルナ附近会出现两批敌人的增援，需要提前做好防御准备。ヴァレリ的能力依旧不强，两个2级FD技能就可以将她击败，不过经过一定时间后上方会出现50级的黄金骑士，一定要在黄金骑士下来增援之前干掉ヴァレリ。

第22章 圣歌祭

剧情

在海涅奋力为公主挡下致命一击的同时，名为奥拉的宝石终于成功融合了，就算是拥有不灭死之光的瓦蕾丽也经受不了耀眼的命之光的照耀。获得奥拉宝石的马基骑士们在对抗涅菲利亚方面自然又多了一分胜算，随着时间的流逝，审判之日也即将来临，大家也开始为最后的决战做着充分的准备。不过面对更快来临的圣歌祭，女孩们显然对这个更感兴趣。



战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	敌人到达指定场所

此战需要兵分两路行进，战斗开始后，左上的敌人就会向下移动，应该优先解决左侧的敌人，要赶在左上敌人之前到达木桶处。千万不要破坏木桶，这样可以拖延敌人两回合的行动。右边的队伍可以暂时按兵不动，可以等把左侧向下移动的敌人解决掉后再开始进攻，不然增援的敌人加上向下进攻的敌人可能会给左侧造成很大的压力。

第23章 刻之审判

剧情

欢乐的时间总是短暂的，很快就到了决战的时刻，太阳和月亮已经开始重合，千年一见的日蚀即将发生，决定世界命运的时刻马上就要到来了。当骑士们到达沙漠中的刻之祭坛时，涅菲利亚已经带着刻之天使进行最后的祈祷仪式了，如果仪式完成，整个世界就会变成死亡之地。为了阻止骑士们打断祈祷仪式，古莲和瓦蕾丽自然是最后的屏障，昔日队友间的战斗再度展开。

战斗

胜利条件	打倒グレン
失败条件	主人公死亡

敌人平均等级在40左右，实力也都十分强悍，法系杂兵的攻击力和攻击范围都很大，因此在站位时要特别小心。当杂兵数量被削减到一定程度后ヴァレリ会开始行动，这时应该暂时后退一段距离，干掉ヴァレリ之后グレン就会立即行动，保持一段距离可以在グレン靠近之前进行回复工作。想要将グレン重新收为同伴，战前对话时选择“まずはヴァレリを倒す！”，之后要先打倒ヴァレリ再打倒グレン，并且所有杂兵要全灭，打倒グレン时必须用主角给他最后一击，这样战后グレン就不会死去。

游梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第24章 天使之眼

剧情 虽然阿诺基亚完成了审判仪式，不过突破阻碍的雷飞将他手上的黑色宝石给破坏了，为了保护自己心爱的人，瓦蕾丽为阿诺基亚挡下了致命的一剑。虽然散发死亡气息的黑色宝石已经被破坏，不过古莲由于长期沐浴死之光，导致灵魂被同化，已经无法变回以前的古莲了。艾露露通过巫女的能力感应到了天使的所在地，原来天使被带到了和妖精界相对应的另一个名为夜魔界的空间里。在幽谷之主的帮助下大家来到了夜魔界，为救回天使与阿诺基亚开始了最后的战斗。



战斗

胜利条件	打倒アーノギア
失败条件	我方全灭

这场战斗建议出战的所有成员跳跃值都达到4以上，非飞行角色站在紫色的地形上每回合都会损血，右下的杂兵被干掉后会出现增援，可以先把下方的杂兵清理干净后再往上走。刻之天使ミリア会和アーノギア一起行动，アーノギア会给自己使用加攻降防的技能，如果全力攻击ミリア，下一回合有很大几率会被アーノギア干掉一个法系职业，不过为了将他收为同伴，损失一个队员还是值得的。之前19章与21章选择特定的选项后才能在本章结束后将アーノギア收为同伴，除了之前选择特定的选项外，本场战斗必须将所有的敌人全灭后再由主角给与アーノギア最后一击，战后选择"アーノギアを许す"，这样七星骑士アーノギア就会加入队伍。





第25章 命与死

剧情 将奥拉宝石奉上后，天使重得光明，太阳的力量获得了胜利，接下来的一千年将持续生的世界。虽然世界解除了危机，不过死之女王依旧是个祸患，如果不除掉一千年后世界又将重新轮回，为了让世界得到永恒的安宁，雷飞决定向死之女王幽露古（ヨルグ）发起攻击。击败死之女王后原以为一切都能结束，没想到幽露古的一番话让大家再次陷入了沉默。

战斗1

胜利条件	打倒ヴァレリ
失败条件	我方全灭

杂兵和ヴァレリ的能力变化不大，非飞行角色依旧每回合都会受到伤害，ヴァレリ一开始便会自动攻过来，因此只要摆好阵型等她过来送死就可以了。

战斗2

胜利条件	打倒ヨルグ
失败条件	我方全灭

非常难的一关，非飞行角色仍然每回合会受伤，左右两侧的杂兵被干掉后会出现增援，增援一共有6批，建议将它们全解决后再围攻ヨルグ。死之女王的攻击力很高，不加防就算近战职业也挨不了两下，可以让ハイネ先上前消耗ヨルグ的MP，等她没有MP和DP之后再进行总攻，出战的角色身上记得带满回复MP的药。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



最终章 凝视一切

剧情 生与死不停循环，生的世界与死的世界不停斗争，千年的轮回、时刻的审判，这一切都是神的作为。代表生命的妖精王与代表死亡的幽露古其实都是神的玩具，每千年一次的斗争都是神订下的规则，只有将神打倒才能让世界获得永久的安宁，而能完成这一任务的只有身为星之瞳的雷飞。星之瞳源自神之瞳的眼泪，具有神力的星之瞳如果释放全部的力量就有肯能打破神的秩序，不过这样做的后果很可能导致雷飞从此不复存在。不过为了整个世界的安宁，为了从头陪自己一起走过来的同伴们，雷飞依然选择了战斗，于是最终的战斗终于开始了。

战斗1

胜利条件	打倒神
失败条件	我方全灭

前一章战后可以选择一人作为这场战斗的同伴。虽然出战的角色只有两个人，不过卵形态的神实力很弱，解决起来应该比较轻松。需要注意的是神之卵会给自己使用物理攻击无效或者是魔法攻击无效的护盾，因此推荐选择同伴时尽量找个法系职业，这样不管神之卵使用什么护盾，都可以使用与护盾不一样的攻击有效地对其造成伤害。

战斗2

胜利条件	打倒4只神之眼
失败条件	我方全灭

神之眼的攻击范围很广，从第二回合开始神之眼就会发动攻击，因此轮到我们行动时要立即离开中央区域。飞行类杂兵会使用混乱技能，因此可以把队伍分成两队，朝没有飞行杂兵的两边进攻，争取一次性干掉两个神之眼，接下来就可以从外圈前进解决剩下的两个神之眼。这场战斗结束之后会马上进入最终战，因此此战一定要保存战力，千万不能有人挂掉。

战斗3

胜利条件	打倒神のコア
失败条件	我方全灭

在解决掉最后一个神之眼时要保证所有人都在外圈，不然等开战后肯定会被秒掉。神的本体非常强大，一定要先将它周围的杂兵清理干净后再做打算。神的能力非常高，加上状态后攻击力接近500，并且每回合还会自动回复MP，不过好在每次回复量不高，依然可以让八イネ将它的MP基本消耗光后再总攻。攻击时尽量从四个方向进攻，这样就算它用技能也不能一次性攻击到多个角色。当然本身的实力是最重要的，如果连八イネ这种防御型角色都承受不了BOSS的一次攻击，那就先提升等级和装备后再来挑战吧。打倒神就是最后的结局了，通关的CG为25章战后休息选定的角色，想要收集全CG至少需要通关几次呢……大家数数有多少名同伴就知道了。

玩后感 游戏里为角色配音的知名声优人数不少，不过实际上依旧不算厚道，在游戏中能听到声音的情况仍然是少数。与前两作相比，本作的难度增加得比较明显，因此玩家需要多挑战依赖任务来提升等级以及获取好装备，想不练级完成本篇的战斗会比较困难。游戏通关时间40小时。

诺神杂志&3DM-SMY
www.ptumbook.cn





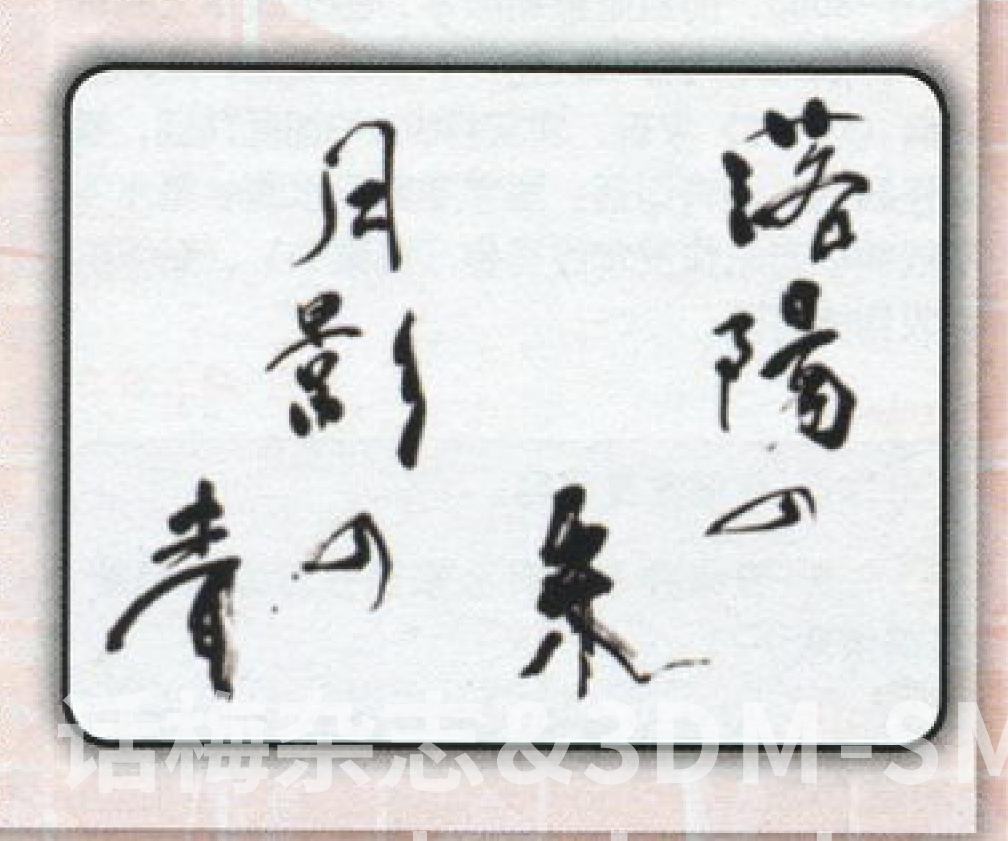
写字

“写字”包含多重意思，先说物理上的。毛笔字最讲究，文房四宝，书童在侧；心要静气要凝，旁人不可乱打岔，严重点的据说会走火入魔；不慎写错的笔画也补救不得，否则就坏了意境……我识字但不懂字，从会写字起至今，跟汉字仍处不好关系，不知道偏旁部首怎么摆才算好看，惟一能鉴别出好坏的只剩楷书。曾于友人家见到一幅裱装精致的“书法作品”，非行非草非隶非楷，远看如春蚓拱泥，近看似死蛇挂树，我正纳闷这是哪个学龄前儿童的涂鸦呢，一打听才知道是出自当地某某著名书法家之手。这就是所谓丑到极致即是美到极致，跟收藏怪石一个道理。我童年就吃了写字难看的亏，不能模仿俺爹在考卷上签字；现在也吃亏，每个月给读者大人回复明信片时手都要抖几抖。我说你们这些明明才十三四岁的小孩，字写那么好作甚！话说一个人写得最好的是自己的名字，大权在握者还擅长书写“同意”，谨祝愿有朝一日，本人的“同意”二字能写得似拙名一般美观好看。

胡扯完书法，再说应用文。应用文可谓我国最重要的文体之一，从普及程度上就可见一斑。我们从小学就开始写应用文，入队、入团、入党申请，检讨、简历、假条，日记、游记、考试作文。嗯？你奇怪我为何把后面三项也归入应用文中？我说，语文课你一直翘课的吧。

初一时写入团申请，审核人是初二团支书，因为其不认识申请书里的“兹”字，强行打回叫我重写，可见官僚风气之盛，把花朵都污染歪了。于是我将整篇申请中对方可能不认识的字全部剔除，末了在递交时又把她夸得貌美如花、冰雪聪明，只差没说全知全能了。人家一高兴，我第二天就顺利地通过了审核。

在应用文聚成的无氧深海中，偶尔也能读到一些好东西。感谢那时的课本能收录周先生的文章，能让我看到《醉翁亭记》、《岳阳楼记》以及李白苏轼的诗词。可惜的是本人驽钝，没能从中汲取到化为己用的营养。过度细腻的环境描写、堆砌的词藻和频繁地引经据典都是我极度反感的写作方式，谓之“伪文笔”。无奈十几年过去后的今天，连昔日所不屑的伪文笔都很难见到了，剩下的是自以为诙谐的插科打诨、袜子破了一个洞能联想到生死轮回的无病呻吟。最糟糕的是，自己也没能逃出主流。主流这东西就是如此，小沙小石直接冲走，就算遇到障碍也能生出吸力更大的漩涡来。特别是当兴趣和工作都紧贴商业化日益严重的ACG时，悲切地发现自己只能写写豆腐块大小的吐槽文字了。面对专题、小说时的无力，使得如此喜欢游戏的自己却无法写出一篇心中的得意之作。也罢，“实用”是我们做书的理念，尽力之余尚且无法兼顾的话，还请各位多多担待了。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树

2009岁末，想给大家说点祝词啥的，但是一想现在说了春节前还得说……要说进入岁末年初的节日还真多，平安夜、圣诞节、元旦、春节、元宵节、情人节。然后每月一两个，愚人节、劳动节、儿童节……直到十·一国庆节，节日如此密集，一时还真不知道该如何问候：圣诞快乐、元旦快乐、节日快乐……好像怎么问都没错，其实对于我们这些玩家来说，有好游戏有大作陪伴的日子，每一天都是很快乐的，这里也祝所有玩家：好游戏不断，天天快乐！



我的朋友去了一趟日本，稀里糊涂地买了PSP-3000，而且是最新版本，由于版本太高玩不了游戏（用内存卡玩的），有够囧的。又向别人借《MHP2》来玩，次次打BOSS都死几回，看着怪囧的。还有句话：写字不用笔水啊？笔水不用钱啊？老总快发年终奖金（烧录卡），剩下的话收到货再说。

钦州 黯云蔚蔚

洋葱：你朋友是很囧。

乌冬：看来并不是什么东西去日本买都能买得满意……

羽纹：没破解也好，好好体会《MHP2》的魅力吧！



由于上课时看黑板上的字越来越模糊，于是我就去配了一副眼镜，杯具啊！我当年一天玩10个小时游戏，玩了一个暑假眼睛都没事，怎么现在才读了两个月的书，眼睛就成了这样？

上海 郑一帆

马修：郑同学的这件事其实和吃了10个饼后又吃1个馒头饱了差不多，并不是因为吃了1个馒头饱，而是吃了10个饼+1个馒头。郑玩友之前那一个暑假也算是给近视眼积累了。

伊娃：大家玩游戏也好，学习看书也好，平常都注意爱护眼睛吧。

 天气好冷，小编保重！（永康 星之卡）

www.plumbook.cn

麻痹

和女朋友分手了，虽然我们经常吵架，但我还是很喜欢她的，现在每天都有男生围着她，才发现自己以前多不珍惜。唉，现在只能用游戏机来麻痹自己了……Fighting！

常熟 阿鸟

马修：怎么说呢……我个人觉得得意也好，失意也罢，这些都算是人生百味，值得好好细细地去体味。至于用游戏麻痹……且不说是否属于逃避，如果是大的伤心绝望，那就不是游戏能麻痹得了的了，而是根本无心去打游戏了。

硬币

一天，我走在大街上，突然听到一声脆响，看脚下，是一枚一元硬币……我高兴地笑，我得意地笑，回到家后发现我的零钱都没了，原来那硬币本来就是我的，我伤心地哭，我悲伤地哭……

东莞 螽材？

马修：是口袋漏了吧？我有一段时间也遭遇了这种事，好在硬币掉在地上的时候声音够响亮。

阿鲁：硬币掉在地上的声音那么悦耳，难道是有意设计的么？

恐怖游戏

关于恐怖游戏的图片、影像和介绍就少一些吧，我承认我胆小，看了119辑的影像，让我一晚上没睡好，早上起来都变成熊猫了，真是吓人。

江苏 徐金炜

伊娃：本人对于恐怖游戏、电影甚至是图片一概拒绝，哪怕是旁人看来很不恐怖的画面，都能因为胡思乱想而让自己夜不能寐很久……

胧月：恐怖游戏本来就不多，出现在书上的几率就更小，最好的办法就是远离之。

马修：也算练胆了，这些东西，看着看着胆子就大了。

雷伊：是谁过了午夜零点就什么鬼故事鬼片都不看、《七日死游戏》玩到医院因为害怕玩不下去了？



哭了……

某一夜的自修课上，我玩《无瑕传说》时，看到剧情感人处，哭了，被一同学看见，结果到下课后整个班都知道我打游戏打到哭，还总被同学在公共场合（如食堂、公交车上）大声揭短："XXX，你是不是打游戏打哭了？"这种感人的游戏果然应该一个人躲起来静静地玩（捶地）。

常熟 周裕

嘟嘟：男儿有泪不轻弹，以后不要在公共场合哭啊。

洋葱：自己独自在安静的角落玩，体会也应该会更深。

LIKY：这种事在食堂说说就算了，竟然还在公交车上说……

羡慕！

就在前几天，我刚买了新机子，你猜怎么着，我的同桌竟然买彩票"双色球"中了3000元，我那个羡慕啊，两眼直放光，真想哪天我也中个啊！

合肥 星空的守望者

羽纹：运气这个东西没法羡慕的。

马修：总觉得彩票这个东西……陷进去有点难以自拔的说。

电棒杂志&SDM-SMV www.plumbook.cn

摔PSP年？

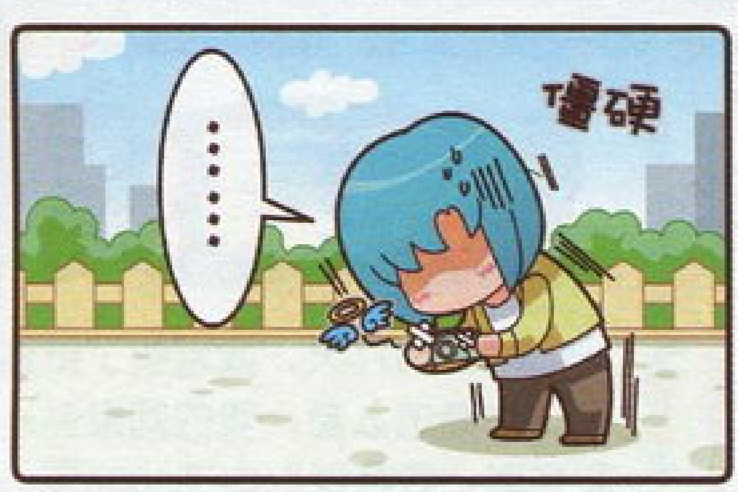
马修啊，今年难道真的是摔PSP年么？我的小P被我也摔很多次了，从来也没事，可前几天我在包里掏乘车卡，误把PSP带出来掉在了地上，就摔坏了，修理花了300多，破财啊，555……大家一定要小心。

北京 王义

马修：这两三个月来信说自己PSP被摔坏的读者不下五个，我也不知道劝过多少人去注意，可劝来劝去，我自己的也摔了，而且更离谱，是系鞋带时候掉地上摔坏的，300多元莫名其妙地就没了，唉……









在写这辑回函表时我正在发烧！喂！正在看的那位，不要那么快就把我的回函给扔了，"甲流"是不会通过纸张传染的，况且我又没"甲流"。躺在床上迷迷糊糊的我正在幻想着如果是高岭爱花来给我喂药，就算比黄莲苦百倍我都毫不犹豫地喝下去，但现实是……

上海 夏一皓

洋葱：现实……是啥？

羽纹：我说这位同学，虽然带病写回函表确实较让人感动。不过我觉得既然身体不好，还是别有那么多幻想才对（笑），安心修养吧！



感谢……

最近热血爆发，连着回了几次回函表，可全都石沉大海，真怀疑我家小区的邮筒是不是没人来收信，不会我的回函都还躺在邮筒里吧……如果这封信能送到的话，我要感谢每辑都提醒我买《掌机王SP》并提供资金的我妈！还有感谢讲信用每次都留一本给我的卖书小哥。

北京 阿童木

乌冬：还要感谢认真工作每次都把回函表准时送到的邮递员，楼下保持队形。

洋葱：感谢每辑都认真写回函表的阿童木MM。

阿鲁：感谢在资金上支持阿童木看书的阿童木妈妈。

马修：感谢社长、主编和各位读者对《掌机王SP》的大力支持……（orz）

请把我的真实姓名公布在"中奖名单"上。（南昌 Billy）
www.plumbook.cn



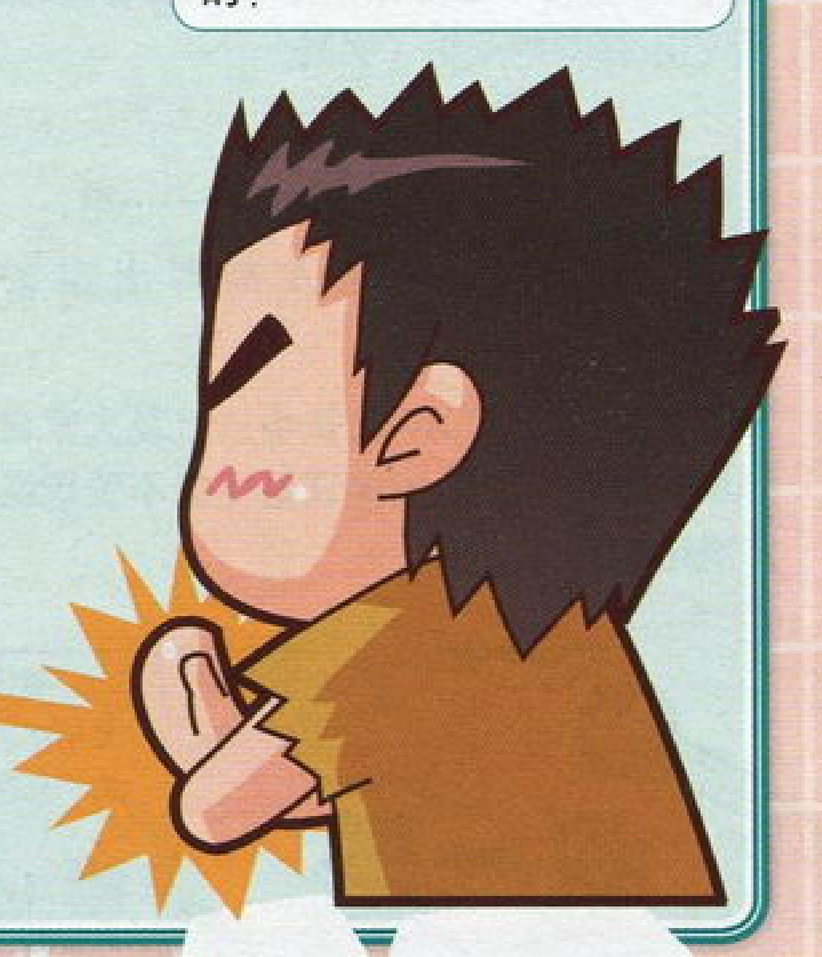
已经高三了，离地球毁灭的时间越来越近，离我要成为超人拯救人类的时间越来越短了，回首不到三年的时光，我身边的战友一个个都已经临阵脱逃，只剩下了孤独的俺，不过没关系，俺向全人类保证，俺会和怪兽战斗到流进最后一滴血，假如我在这场只有我一个人的战斗中牺牲，请广大人民把我埋在高高的山岗，并插上一朵美丽的花。

内蒙古 李新

雷伊：李读者这里说的世界末日应该是指高考吧？不要害怕，身为勇者的你一定可以战胜这个怪兽，为自己、为家人迎来一个充满光明的明天。加油！

羽纹：用你的努力把高考这个怪兽打倒就是，男子汉大丈夫，没什么好怕的！





“傲娇大小姐”啥意思？

想问下宅鲁大人，由于在下接触动漫时间不长，所以想问下“傲娇大小姐”这名词是啥意思啊？不要以怕带坏小朋友为名回避这个问题，放心吧宅鲁大人，总有一帮人站在您这一边。美丽的天使在远方召唤你，勇敢的宅鲁啊快去创造奇迹。

上海 詹紫晗

阿鲁：为读者普及宅知识是在下义不容辞的责任，不过这个问题与其让我来说，不如你自己去看《旋风管家》，那只金黄色双马尾钉宫腔贫乳娘就是你要的答案。

乌冬：《掌机王SP》总第116辑和总第117辑的“宅回首”栏目上有关于傲娇的内容，詹读者可以去参考一下。

马修：又是一言难尽的宅词汇，其实相关动画看得多了也就心领神会了。

美式漫画

现在大多数人看的动漫都是日本的，很少有人看美式动漫，估计是不喜欢其人设吧。其实我觉得美式动漫中有一些很不错，如：《Batman》、《Superman》、《Spiderman》等等，原因是相对于大眼睛小嘴巴的日式动漫，本人更倾向于写实风格。

广州 连幸凯

阿鲁：萝卜白菜各有所爱，其实还是有很多人关注美式动画的，只是大家获取日式漫画的途径和方法比美式漫画要多得多。

洋葱：其实日式漫画也有不少写实风格的，比如《浪客行》、《剑风传奇》、《铳梦》、《北斗神拳》、《乔乔历险记》等等。

话梅杂志 DM-SMV

www.plumbook.cn

失误

某同学已经深深中毒了，上课时总是忍不住拿出小P玩两下。由于担心小P会被没收的问题，他还特意准备了一个便宜的"山寨俄罗斯方块小P"。一天，他终于被老师逮住了，当时他慌忙地把小P塞到桌子里，准备拿出假的顶替，不过可能太过慌张，书桌里又比较乱的关系，他再次伸手进去时不小心把真小P当成是假的，然后乐呵呵地交给了老师……

黑龙江 饭哥

洋葱：这……想法倒还行……吧。

乌冬：可……惜人都有出错的时……候。

雷伊：为了小P的安全、以及大家自身着想，上课的时候还是尽量不要玩游戏比较好。

锻炼身体

这个月只能说悲剧，买《掌机王SP》四年多了，正在努力把缺的那些书弄到手，当个收藏。朕没多大力气，扛50多斤的东西都费劲，于是朕想把那100多本《掌机王SP》放箱子里，每天抱着背着拎着，从一楼到六楼上下10个来回，当然朕不用减肥，朕已经骨瘦如柴了，不过想减肥的各位可以试试这个方法……

保定 李军

雷伊：这个方法锻炼身体还是不错的，其实不用背100多本《掌机王SP》，每天空手上下楼几个来回，也达到锻炼身体的目的了。

乌冬：如果箱子不够结实，上下楼的过程中破了，100多本书散了一地可不好收拾……建议用其他等重物品代替。

洋葱：这个方法应该让成天嚷着要减肥的马修试试。

马修：……

你一言我一语

因为月姐对兰花和雪莉露的额恶搞，我被班里的绿毛党暴打了一顿，为补偿全体绿毛党心灵的床上，请给每个绿毛党一台PSP go，给我两台。

大连 杨洪权

马修：那辑胧月的标题是《不知道会不会被打》，事实证明，想打过来的很多。

我是个SB，米格可以详细介绍下《MHP2G》里砦蟹的速杀方法吗？

南昌 黄毅成

羽纹：首先，从来没有见到过这种开场白的，（汗……）其次米格是不玩《怪物猎人》的。

小编们平时都干什么呢？是不是天天都玩游戏，游戏打完后干一下稿子，这样的日子好悠闲，我好羡慕！

辽宁 杨翟琛

马修：没有这么清闲的，小编也和其他行业有一个共同的规律——干哪行都不容易。

有人说玩《口袋》用修改器修改精灵个体的人都是不懂对战不喜爱口袋的人，只有靠生蛋培养才是真饭。

武汉 口袋狂人

马修：都是个人看法问题啦，不必太执着，再说了每个人业余时间都是不同的，一句话，自己喜欢就好。

买了几辆"车模"，终于升级为穷光蛋了！

北京 房宽京

马修：如果把"辆"改为"个"的话……

为啥小编们能够每次出书的页数都能达到192页，太神奇！

广东 黎俊健

马修：因为如今掌机市场的资讯丰富题材多呗，192页还经常不够用呢。

123辑，最不喜欢"掌机销量榜"，《心金·灵银》竟然下降了，火拼了！

湖州 黄金菜鸟

马修：淡定淡定，这种长卖型游戏，真的不必在意其某一周和某个月的销量的。

我非常喜欢NDSi LL，有一种冲动就是把NDSL卖了，马上买台NDSi LL回来，小编们有什么建议吗？

苏州 方翔涛

马修：NDSi LL自带的系统是V1.4，要注意市场现有的NDSi烧录卡对1.4版本的支持哦。

上次班里有同学跟我借PSP："你那PS2呢？"我说我没有呀，他说："就是那个长长仔。"我狂晕中……

蚌埠 程炫华

马修：其实完全可以拿一根油条："你的长长仔"。

最近小P被老师没收了，另一台在同学那里，我寂寞啊！不知道什么时候才能和它们团聚。

北京 u2

马修：被没收一台、被借走一台……有两个主机的u2同学一下都没了，也确实很舍己为人呢。

每天都要加班工作，彷佛已忘却人活在世上的目的为何？

广州 Jackie

马修：这个话题随着年龄的增长，我也糊涂了。

通知

114辑自由谈《逆转裁判——那些难以忘却的女性角色》作者Chintty/123辑玩家点评《像素垃圾 怪物 豪华版》的作者，两个作品的作者及熟人亲友，见此通知后请尽快告知作者用Email与我们联系，告知作者稿费收取方式、样书收取地址及邮编，以便尽快补发稿费和样书。

话梅杂志&3DM SMV

 "宅回首"现在是越来越宅了。（北京 贵宁）

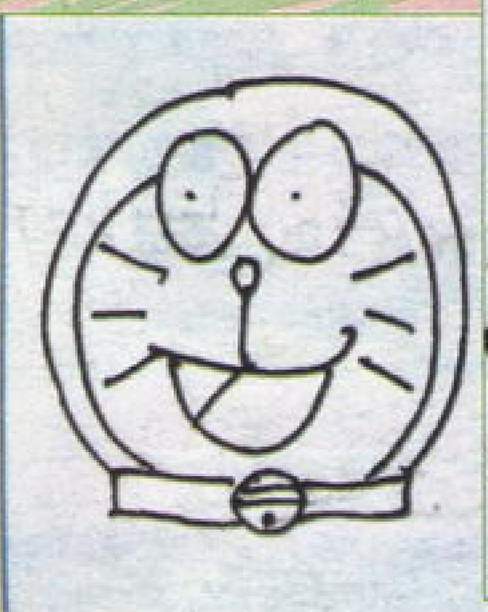
www.plumbook.cn

玩家画廊



← 北京 房宽京

马修：发型让我一下就想到了樱木花道。



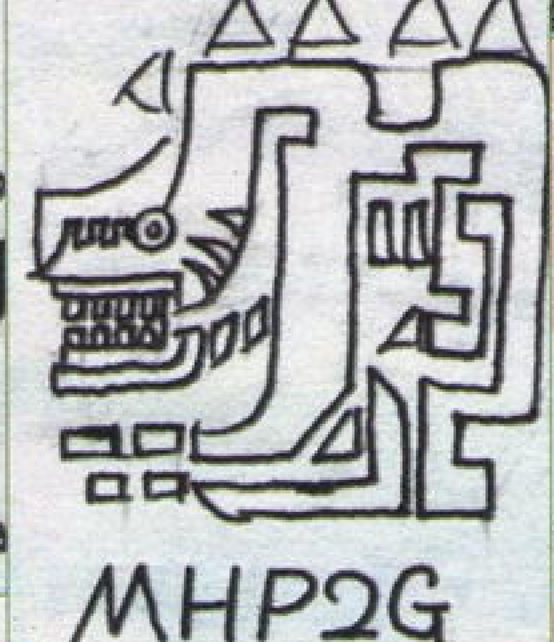
常熟 阿鸟

伊娃：这个哆拉A梦笑得真贱……



江西 王祖星

马修：又是可爱的小木偶风格，很想捏一下的说。



杭州 ゼロ

羽纹：图腾风格的《MHP2G》，很不错！



安徽 姚昌煜

洋葱：傻乎乎又迷糊糊的皮卡丘，脸都歪了。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、105～114、119、121、123～126辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、120辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》定价：28元。《口袋玩家》第10～19、25辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，《PSP专辑VOL.7》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

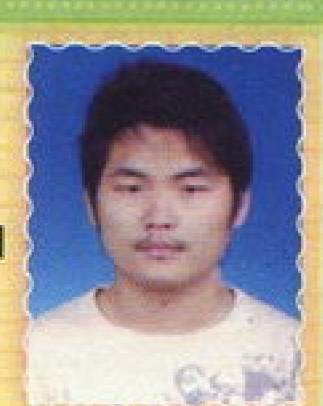


话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

沈磊 昵称：空



性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊》
地址：江苏省无锡市江阴区青阳镇体育场路4号201室
邮编：214401 QQ：845491206
Email：845491206@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

张雅馨 昵称：小布

性别：女 年龄：13
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》
地址：山西省太原市杏花岭区新民东街27号三单元7层东户
邮编：030001 QQ：631498446
Email：631498446@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，小编们月月加薪！

章弘毅 昵称：兔子

性别：男
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：博爱
地址：浙江省台州市黄岩区城外洲路三弄43号
邮编：318020
想说的话：怎样才能迅速赶超日本，无论是经济还是国民素质。

高品源 昵称：魔使

性别：男 年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《游戏王》、《口袋》
地址：江西省南昌市东湖区南昌三中初三（1）班
邮编：330008
想说的话：喜欢《游戏王》的联系我。

黄浩 昵称：耗仔

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：所有
地址：上海市宝山区高境二村179号101幢
邮编：200439
想说的话：SP我爱你。

刘博深 昵称：萝卜

性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBM、NDSi、PSP
喜欢的游戏：《口袋》
地址：辽宁省沈阳市铁西区爱工南街11-2号2-2-2
邮编：100021 QQ：921535777
想说的话：好想放假……

王志豪 昵称：艾瑞·索拉

性别：男 年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：所有游戏
地址：上海市普陀区真业路2904弄30号
邮编：200333
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

李杨 昵称：麦兜小猪

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《无双》
地址：江苏省张家港市杨会镇两湖宛9幢205室
邮编：215600 QQ：1097351208
想说的话：PSP玩家加我QQ，急切寻找P友中。

只言片语 看在我铁人王进喜的信封的面子上，就不能抽中我啊。（大庆 百事可乐）

www.plumbook.cn

梁栋铭　昵称：海滨微风

性别：男　年龄：21
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省珠海市金湾区红旗镇广东科学技术职业学院
邮编：519090　QQ：545474313
Email：545474313@qq.com
想说的话：欢迎喜欢《口袋》的朋友来交流。

陈其可　昵称：Lelouch

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：数不清
地址：山西省太原市万柏林区太原第六十五中学初三九班
邮编：030000　QQ：1024638528
想说的话：我的命运有两种：一是我毁灭世界，二是世界毁灭我。

梁宇鹏　昵称：小雷

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多
地址：广东省广州市天河区体育东路六运三街6号604之一
邮编：510620　QQ：423170621
想说的话：夜露死苦啊，各位。

王俊钦　昵称：阿彪

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《潜龙谍影》
地址：云南省昆明市盘龙区云南化工机械厂宿舍三楼二单元左
邮编：650051
想说的话：谁能帮我练一下《MHP2G》？

张印　昵称：土豆

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《GTA》、《火影》
地址：内蒙古呼和浩特市新城区幸福小区9#1单元16号（6楼东户）
邮编：010010　QQ：772712204
Email：772712204@qq.com
想说的话：广交好友，打拼游戏。

管嘉会　昵称：风之翼

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
地址：江苏省南通市通州区金沙镇虹南公寓6楼604室
邮编：226300　QQ：1095876751
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

徐康浩　昵称：怪盗KID

性别：男　年龄：11
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《GTA》、《口袋》
地址：江西省南昌市东湖区大顺巷2号3单元302
邮编：330013
想说的话：祝各位小编身体健康，万事如意，发大财。

徐一强　昵称：强袭自由

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》
地址：浙江省瑞安市飞云镇市场路3幢二单元302室
邮编：325207　QQ：406208380
想说的话：一切尽在不言中。

陈博

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303
邮编：100075　QQ：898263281
想说的话：北京的猎人们来找我吧，我认识很多同伴！

苏峻

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广西省玉林市博学县中学补习班B6班
邮编：537600　QQ：270194597
想说的话：唉。

卢冠丞

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：所有
地址：广东省广州市荔湾区西华路286号1109房
邮编：510170　QQ：592837384
想说的话：人，一个悲观的生物。

www.plumbook.cn

只言片语　11月11日也是我们学校的校庆……（吴川 林茂）



Hello，FAQ电台的时间又到了。节目开始前，跟朋友聊起NDSi LL，在日本首日销量就突破10万台，可这边再想想PSP go，首日不足3万台的销量，实在让人感慨掌机这东西也要讲究个定位。如果你定位的人群准确，即便脱离便携性优先的原则也一样能够大卖。说到这里，实际是想告诉大家一个道理，我们作为客户选择掌机也一样，要从自己的实际需求出发，不要只看是个新玩艺，就热情高涨地购入，最后玩不到两天就收箱底了。所以，希望来信求助我们FAQ电台帮着选择主机的玩友们，一定先想清楚自己的定位哦！

栏目主持：羽纹&乌冬&米格

首先是来自北京的读者**梅彤**说自己在升级5.50 GEN固件时遇到问题，无法进行正常升级，并且还在邮件中附上图片。从图片中就能清楚地判定出，是因为你没有将5.50官方升级包重命名为550.PBP并复制到记忆棒下，导致自制固件安装程序在安装过程中无法从官方升级包提取必须的文件，自然也就无法正常进行升级啦。这也是许多升级自制固件的玩友经常遇到的一个问题之一。在最新的《PSP专辑》Vol.7中我们就提供了完整的升级程序，如果还有疑问，可以参考里面的教程和光盘附赠的软件包进行升级，应该就不会出问题啦！

来自合肥的玩友**Link**来信向我们询问，自己的PSP-3000为什么无法运行最新的PSP游戏ISO，他非常想玩《高达对高达》，究竟怎么才能实现这个愿望呢？其实之前不仅仅是PSP-3000，就连PSP-1000和PSP-2000也面临着同样的窘境。由于新的游戏ISO都需要新的高版本固件系统，所以5.03 GEN-B以及5.50 GEN-D2都已经无法应付。好在最近GEN小组放出了最新的5.03 GEN-C以及5.50 GEN-D3，新的自制固件主要解决的问题就是关于新游戏ISO运行时对固件版本的验证，升级新系统能运行目前的PSP新作ISO，只不过之后如果Sony再针对这种破解方式采用新方式加密游戏或对系统版本进行验证，就会又出现新ISO无法运行的状况，到时大家又只有期待新的自制系统啦。

FAQ电台

2009中国玩家最认同的游戏是哪款？2010来深圳编辑部吃喝玩乐开心5天的幸运玩家将是谁？还有更多次世代家用机、掌机以及纪念品等你拿！关注“2009 TV GAME大赏”，关注《掌机王SP》！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

只言片语 希望能送上2000 V3主板与3000的最新破解消息，并附上破解教程。（中山 屯纹拍）

请问在《BLEACH 灵魂升温6》里的第2个剧情如何达到S级评价啊？我仅仅只能达到B级。

黑龙江 李启超

你说的是还没解放的黑崎一护对浦原喜助的战斗吧，这场战斗的要求是用灵压奥义完成最后一击，而对评价的要求是血量，也就是说只要尽量不被对方攻击到就可以了。黑崎一护没解放之前实力很弱，因此可以利用释放灵压给对手造成短时间停顿后冲过去使用投技。由于是游戏前期，AI的智商都比较低，保持中距离不断使用释放灵压+投技很快可以把对方打至空血，最后再使用月牙天冲干掉对方就可以拿到S级评价了。



在PSP《乐高印第安纳琼斯2 冒险再续》的Nazca Asylum关卡，第三张藏宝图要在何处寻得？

北京 赵亮

将箱子都扔上货车后来到下一个场景，攀爬上墙壁会遇到不停开关窗户干扰的敌人，将窗户左侧上方的绳索放下后跳到下层即可在角落里找到藏宝图。

请问一下，《金色的琴弦2f》中的卫藤桐也怎么才会出现？攻略他时要注意些什么？

湖南 晓峰

与这个角色相遇的方法是在10月5日至17日这段时间内前往练习室，在练习室没有其他主要角色的情况下就会出现。之后想要继续触发他的事件的话，需要周末自己独自一人外出练习，不可以约上其他角色。

请问如何在《梦幻之星 携带版2》中查看武器的样子？我是指没有装备该武器，直接在基地里的情况下。

重庆 周晓磊

很意外不少玩家都不知道此项操作方法。先进入自己的房间（マイルーム），走到输入密码的地方，选择“プレイ实绩”里面的“ヴェポン收集记录”就能查看。



《超级机器人大战MX 携带版》的第33话“MOONRAKER”怎么打？胜利条件说需要破坏大炮，但一开始只有一架机体，地图闪光的格子又不能走，大炮又不能打，每次一到5回合就GAME OVER。

浙江 兔子

在《机战MX》并不是所有武器都能攻击建筑物，兔子同学可能是卡在这里。能攻击建筑物的武器其信息栏里的“建”下方都有个圆圈，建议你用这些武器试一下。

《MHP2G》中，烤肉烤到什么时候拿最好，既不焦又没有不熟。“耳栓”技能好用吗？

南通 徐金炜

在烤肉时可以留心听一下音乐的节奏，在音乐结束后大约4拍子时按键就正好，玩家可以自己在心里跟着音乐默默打拍子。“耳栓”的作用是防止龙吼时角色产生硬直，对付像黑狼鸟、电龙、角龙等吼叫比较频繁的怪物时有很大用途。尤其是玩家使用双刀、太刀、大锤、轻弩等无法防御的武器时，该技能可以提供不小的帮助。如果玩家用的是可以防御的武器，如大剑、长枪、片手剑等，就可以考虑不用“耳栓”，而是在看到怪物吼叫时使用防御。

请问小编《口袋妖怪 心金》中，新奥神兽在哪捉呢？

珠海 邓晓峰

在阿尔夫遗迹的隐藏暗道、古代新奥大陆与城都大陆相连的交界处——新都遗迹，而开启新都遗迹则需要带上2009剧场版作为礼物精灵配送的阿尔修斯。进入新都遗迹后发生事件，最终从迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳三只新奥的主角神兽中选择一只。





话神杂志&3DM-SMV

只言片语 用GBA SP玩《金·银》，再用NDSL玩《心金·灵银》，那感觉，爽！（珠海 邓晓峰）

www.plumbook.cn

小编寄语

雷伊

■进入冬至，终于感觉到了天气的寒冷，晚上起来上厕所都会冷得上下牙齿直打架。天气一冷，人也懒了很多，运动频率明显下降，不过最近发现在室内跳绳也不错，又不用出门道具也简单，懒得去健身房的读者也可以试试看。

■《瑞奇与叮当F2》玩到最后的隐藏BOSS时却遭遇BUG，游戏不明不白地回到了最开始，而且无法再继续进行下去，实在是杯具。存在这样缺陷的游戏都拿出来卖，并且在出了这么久以后都没有补丁放出，厂商实在是太不负责任了。

■祝各位读者2010年新年快乐，新的一年也请继续支持我们喔。

伊娃

■尽管自己是个极度晕车的人，但每隔两三周都会坐一个小时的公车去姐姐家看望可爱的小侄子。虽然隔的时间不长，可小家伙每次都会有惊人的变化，从刚刚学会爬，到蹒跚学步，如今都已经满屋子跑了；小家伙特别乖又聪明，摔倒了会自己爬起来，干坏事前会偷望一眼大人，书本拿反了知道调过来，会开电视，会像大人一样眼睛盯着电脑、手上拿着鼠标点啊点，当你不高兴时还会以笑脸相哄……这种超强的理解力和模仿力……真的难以想象这孩子才15个月大。

米格

★朋友过生日，一起吃过火锅后，在他们的热情推荐下，一口气玩了8小时的“三国杀”。虽然一共只有5个人，但也还算尽兴，而且好久不见的朋友们，也能通过这种方式重新找回儿时一起玩游戏的感觉，推荐大家也在聚会时多试试！

■随着1GHz CPU智能手机日渐成为2010年主打产品，也有越来越多的传统游戏厂商开始关注手机游戏市场，最新发布的手机游戏Demo画面甚至已经赶上了PSP的水平，如果能在操作手感等方面做出巨大突破，一定会对掌机的格局也造成深远影响。当然，我们这里所说的智能手机并不包括目前已经在市场占有一席之地的iPhone，因为事实上，它与iPod touch已经成为掌机界的后起之秀。

马修

◆总结一下自己即将过去的2009吧——说实话，真的没什么好说的；那希望呢？只希望自己明年能过上自己这个年龄该有的正常生活吧。

◆虽然过了25岁就再没把圣诞节当节过，但是对于很有气氛的《铃儿响叮当》还是很喜欢的，这两天兴致来了，竟然搜罗了不少的版本。

◆有些事情很是让人无奈，比如“任大炮”关于房地产的那些言论，几年来就从没变过，2007年时被大伙骂，2008年时被大伙质疑，2009年即将过去，如今不得不无奈地承认，任大炮的很多话其实是直言真话。

◆《战国无双3》蜗速进行中，再次用真田幸村完成大阪阵，最后明知一死而孤身冲向千军万马的那一幕，竟然让自己很感慨。这是当年玩《战国无双1》的大阪夏之阵结束时所没有的。

胧月

★喜欢的动画和电视剧基本都完结或面临完结了，加上恰逢严打时期，业余时间的重心又回到了游戏上，一个星期内已经在《PSP2》上砸进40个小时。这个系列承载了很多回忆，《PSO》是我玩的第一款网游（目前的倒数第二款），当时遇到的两个队友居然鬼使神差地通过别的途径跟我成了好朋友。后来一问，“我×，抢过我一个红盒的那个‘归蝶’就是你啊！”

★有这么一张三人合照：左边福山芳树，右边may'n，只可惜中间的那个不是我。我身材要比他好多了——仅以此回击可耻的炫耀者。



阿鲁

●这个月，在下度过了在编辑部的第一个生日，也是有史以来过得最节省的一个生日，一碗方便面……我在想，我是不是该出门透透气了。

●等游戏碟的日子是痛苦的，看着别人玩我却只能干瞪眼，好不容易碟到了别人都通关了，都是强迫症害人啊！为啥当初我就是要订日版《FFXIII》呢……

●看来我出门透气的计划又要延期了……

www.plumbook.cn

羽纹

★某日家中厕所马桶堵住了，起初准备自己来试着解决一下，不过由于没有专业器具、再加上面对大量××物时所必须具备的勇气和经验，结果很快就“败阵”下来。最后还是得花钱请人来弄才得以搞定，看那人用的清理工具也不复杂，以后还是得自己准备些此类道具在家中才行。

★《MH》外传的风格让我很不适应，所以看过报道后对本作基本没啥兴趣。目前《MH3G》、《MHP3》在短时间内估计不会有消息，《MHFO》基本已经进化成花钱才能买好装备的类型，耗不起只能躲，狩猎生涯看来要停止很长一段时间了。

★热切期待《天使之翼 激斗之轨迹》！

盲先知

○写这段寄语时，2009年即将过去，各位读者在2009年留下了什么难忘的回忆呢？花了一点时间回忆了一下，发现想起的大多是一些不值一提的小事。和朋友说起来，朋友笑道：“你老了。”我只能摇摇头，笑而不语。

○有个朋友对日本歌手一点兴趣都没有，但是偏偏喜欢鬼束千寻的《月光》。这首歌推出于2000年，也算是首老歌了，不过朋友到现在还一直非常喜欢。问她为什么，答曰：“喜欢歌里那种纯净的感觉。”我把歌词发给她一看，立刻改口变成“喜欢歌里那种颓废的感觉”了……

乌冬

◆某天心血来潮，试了一下PS3上的PSP联机平台Ad hoc Party，不得不说这个平台各方面的功能都做得非常强，而且界面也很有新意，不过最可惜的是国内玩家的接入速度太慢，试了几个游戏都是在播幻灯片……算了，联机还是老老实实用盟区吧。

◆托朋友的福，有幸和胧月、雷伊去了May'n和福山芳树的演唱会，而且还是头等票，近距离感受到了两位歌手的演唱实力。演唱会的最后福山芳树还透露一条重要消息，说下次要把JAM Project的其他成员也带过来，实在是太期待了。

LIKY

◆自从看完《明朝那些事》之后，对历史的兴趣突然就浓厚起来，最近在看的小说是《大秦帝国》，对风云变幻、名人辈出的春秋战国时代又神驰向往起来，打算看完这个还要找找其他朝代的历史小说看看。我对自己都有点奇怪，想当年自己对历史完全没有一点兴趣，记得一次历史考试还拿过29分的“高分”，而现在对那些残留在脑海中的零星历史人名、事件等却格外敏感，想努力回忆起当年所学，依稀记得历史老师用抑扬顿挫的语调讲解“赵武灵王胡服骑射”的课堂情景，让我备感怀念……随着年龄的增长，人的想法的确会有很大变化啊！

◆对了，已经2010年了，要祝福各位读者新的一年有新的气象，各方面都有所进步哦。

紫枫

◆杂／简直就是胡言乱语

不久之前被某人“诈糊”了一把，持续紧张了一个多礼拜，连夜晚的梦境都被影响至纷繁不已。精力憔悴，直至事后被告知“搞错了”，感觉一切似乎像个笑话，突然之间便都已完结，郁闷不已的同时终于庆幸自己可以睡一个好觉了。

◆我的名字

我的名字对你有什么意义？它会死去，像大海拍击海堤，发出的忧郁的汩汩涛声，像密林中幽幽的夜声；它会在纪念册的黄页上，留下暗淡的印痕，就像用无人能懂的语言，在墓碑上刻下的花纹。它有什么意义？它早已被忘记，在新的激烈的风浪里，它不会给你的心灵带来纯洁、温柔的回忆，但是在你孤独、悲伤的日子，请你悄悄念一念我的名字，并且说：有人在思念我，在世间我活在一个人的心里。

洋葱

★在日本留学的朋友险些被杀，一问得知起因是将室友偷东西的行为告诉了校方，现在的孩子真冲动……

★《FF》缓慢攻略中，《梦幻之星2》缓慢升级中，《海猫鸣泣之时》缓慢阅读中……

★北京和上海都有《苍翼》的新作了，听着朋友的试玩报告羡慕不已，深圳快进吧，再玩不到的话过年有必要跑趟上海了。

嘟嘟

◆很早就听说过题材另类的电影《人猿星球》，该片拍摄于1968年，由于历时久远以为无缘一见，却没想到在机缘巧合下撞见了其高清版。虽然现在来看剧情中不少细节都存在逻辑上的问题，但匆匆浏览之下竟也能让我兴趣大增。最值得一提的是影片的结尾，话说我已经好久没有看到这么出人意料的结局啦。后来一查，发现该片还有4部续篇和1部翻拍版，看来又要开始做功课了。



塔楼杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

坛友 levelup.cn 互动专栏

近年来网络上流行着很多的非正式语言，多为谐音、错别字“通假”以及在论坛上大肆流行的经典用语，比如“LZ”、“打酱油”、“酱紫”等。而动漫中也有着很多异曲同工之妙的经典表情，并同样在网友间乐此不疲地“广为传颂”，下面就让我们来一睹由网友AHSAMMAS搜集的“扶额” 表情集结吧！

栏目主持：伊娃

一生只用一个姿势！动漫糟糕表情集

楼主：AHSAMMAS

http://bbs.levelup.cn/showtopic-897785.aspx

“扶额”来源：“扶额”最早来源于某漫画（疑为《家庭教师》）中的一个表情，经KUSO名作《银魂》而发扬光大，于是宅人开始进行丰富的再创作，并最终衍生出了无数动漫版本。“扶额”也基本等同于“单手掩面”，图中的各个版本多数取自网友创作，另外此表情在动漫作品中非常具有代表性，因此也有部分来源于动画截图。



“扶额”用法：多用于表示“无奈”、“黑线”、“无语”等情绪，相当于“好惨，看不下去了”、“好囧，我不知道该用什么样的表情……”等语言。

热帖推荐

IDS从三楼坠落
http://bbs.levelup.cn/showtopic-850540.aspx
自爆亲手拆机换新壳过程。

12.12 VGL佛山站，泪牛满面的一晚
http://bbs.levelup.cn/showtopic-903874.aspx
会场多图以及自爆与多哥、演奏会制作人的合照。

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



上辑热点话题回馈之———Play Station 15周年———

1994年12月3日，在游戏市场上经历了不小波折的索尼终于推出了自家的主机Play Station，让老牌霸主任天堂走下了业界第一的神坛，并将电视游戏彻底带入了一个全新的3D时代……如今15年已过去，昔日的黑马风范虽已不在，但今天的PS已经成为了一大家族，稳稳地立在家用机市场和掌机市场……本辑，我们一起就PS的15周年这个话题来一起敞聊吧！

PS，叫我怎么说，自身软件差、硬件还可以的一个机种系列吧。

bobxu

PS过亿，PS2过亿，就看PS3过亿要几年了。

jsfd.easy

PS俨然已经成为一种品牌，一个传奇，一个代表着时代象征的文化产物！

任天堂小艾˜

玩PS的时间不长，只有小学五六年级接触过，但上面的《数码格斗》、《古惑狼》等游戏让我沉迷其中。到后来，有了PS2，更多大作让我忙不过来……所以，索尼，谢谢你！

牙鸟

PS上《古惑狼赛车》绝对是经典中的经典。

wodewii

一路从PS走到现在，作为一个索饭，希望索尼能够越做越好！

传说物语

现在的PS3的窘境就相当于当年的N64，都是厂商过于自信对于主机的定位和创新方面过于主观所造成的后果。

天之外道

虽然现在三分天下，但是谁都无可否认，"PS"这个标志已经成为游戏史上的一座巨大的里程碑，就如同当年的FC和GB一样。

azraelqzy

能保有一片天下就行了，不指望它像当年PS2时代那样了，至少它给了我们不同于任式游戏感觉的另一种体验。

rjc0110

索尼是我永远支持的品牌。

战银

多拉些游戏来啦，今年go使索尼前途一片灰暗，期待传说中的PSP2。

小崩

什么东西都会遇到三十年河东河西的时候。

wuyan6284513

Sony想要让PS系列成为引领游戏时代发展的象征，可惜的是，尚欠一些创意和运气。PS3能成功，那只能说明是随时代的大流；而PSP go，暂时不知该怎么说了。

无我の境地

1999年夏天舅舅送我的PS，改变了我一生的娱乐方式。PlayStation是我生命的一道轨迹。

小鸟秀夫

总感觉"PS时代"是个过去时，有些替这个品牌的未来担忧。希望在后PS3时代，或者是其后继机种能够给目前的游戏市场格局进行重新洗牌。

Crystal

一段传奇了，好游戏不少，现在还用小P怀念的说。

命运轮回

怀念PS的初代，很多回忆都是那时开始的，RPG神机！

D.D.

我没什么想说的，就希望它能一直走下去……

无尽之命运

感谢索尼，15周年快乐！

幻光神

可以说PS带来了一个足以和街机抗衡的时代，我们那里很少有人去游戏厅打《KOF》，因为PS游戏店更实惠便宜。

韩殇

PS 15年了？时间过得还真是快。时代的兴起，亦会有结束。不过一直以来，有它真好。而且PS的未来会有奇迹，走下去，我们将可看到。

云傲羽

PS是起步，PS2是辉煌，PS3前途不明，PSP给我带来了快乐。

pxwpxw1

说实话，Sony是后介入游戏业而成功的一个典范，微软其实也该向Sony学习一下经验的。但最近PS系软了……

hyhz

回顾2009



当大家看到这里时，2009年应该马上甚至已经过去了，2009年的游戏市场很不寻常，《马里奥》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等老牌经典都同年登场，NDSi、PSP go、NDSi LL等两大主机的不同机型纷纷亮相，沉寂已久的大陆行货掌机也终于在年末发售……本辑，我们一起来回顾点评这即将过去或已经过去的2009！

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2010年1月3日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌机王自由谈

栏目主持：马修

玩游戏虽然是一种娱乐，但也有不小的技术含量，因此才有高手，不过比起高手，普通玩家和菜鸟明显更都一些，而相对于高手们华丽流畅的表演，普通玩家和菜鸟的游戏过程则充满了意想不到的趣事，譬如我们今天收录的第一篇作品。第二篇则是讲述了很多GBA时代走过来的情结——《黄金太阳》情结，一起期盼《黄金太阳DS》的早日到来吧！

菜鸟猎人们的失败花絮

文 飞死超人

道具流的尴尬



愤怒的银火龙口中喘着热气，不顾一切地向前来冒犯它的三个渺小的猎人冲去，这位天空的王者试图凭借这霸道的冲击将这些蝼蚁般的人类彻底击溃。可惜眼前这三个身着迅龙铠甲的猎人并非等闲之辈，电光石火的一瞬间一个侧翻，纷纷敏捷地躲开了银火龙致命的龙车。

一直潜伏在草丛中的巴特看到此情此景不禁心中大喜，因为发动了龙车的银火龙由于强大的惯性，脚步一时无法停止前进，整个身体笨重地向前栽倒，此刻对于来自后面的攻击毫无防备能力。机不可失，巴特迅速跳出草丛，手持崩刃·裂风哀霜冲到银火龙的身后，准备来个鬼人乱舞砍碎怪物的龙鳞……不料银火龙也不是吃素的，觉察到了来自身后的杀气，及时爬起来十分果断地使出一招神龙摆尾将尚未来得及鬼人化的巴特狠狠抽飞。

还没反应过来到底发生了什么事的巴特被重重摔到丘陵的土坡上，差点不省人事。巴特强忍着剧痛的身体拼命撑起，模糊的视线中勉强看到天空之王已经凌空展翅，居高临下地俯视着大地，紧接着如同飞弹般的巨大的火球不断从天而降，将企图前来营救自己的三名同伴逼得抱头鼠窜。巴特身上已经没有一瓶回复剂了，如果一旦被火球击中，以现在的身体状况绝对难以承受。

见鬼！这次任务实在是出师不利，短短的二十分钟里自己已经被猫车救走了两回了，这一次如果再上了猫车，整个任务就完全失败了。深知事态严重性的巴特从口袋里颤颤巍巍地掏出仅存的最后一件道具——回家玉，犹豫了两秒钟终于将玉狠狠地摔在地下，破碎的玉顿时散出一股浓浓的绿雾，天旋地转中巴特神奇的回到了营地。

与其等着上了猫车导致整个任务彻底失败，不如暂且撤回营地养伤，屠龙的事再作商议。就在巴特如此乐观的想的同时，一阵久违的任务成功音乐突然响起。怎么回事？原来就在巴特刚撤离战场的几秒钟后，狩猎小队中艺高人胆大的重弩手承受住了银火龙的火焰喷吐，在濒死时刻发动最后一击，一

www.plumbook.cn

发贯通弹准确无误的穿透了天空之王的心脏，将其击坠……

电脑屏幕上盟区平台的另一边不断发来条条焦急疑惑的信息：

“兄弟，你怎么突然消失了？我还以为你掉线脱离了。”

“老兄，干嘛在紧要关头撤回大本营啊？你一撤退我都慌了，差点放弃任务。”

“没事了，银火龙那厮刚才完全是临死前虚张声势的挣扎，现在已经被老夫一枪从空中击毙了。”

“老兄，你还在干嘛，赶快过来剥取素材啊，晚了就赶不上了趟了！”

……

“剥个大头鬼啊，营地离银火龙尸体所在的狩猎区至少隔着三个区呢，就是骑着蓝速龙王也不可能在短短的几十秒内赶过去啊。”绝望的巴特此刻已泪流满面了，辛辛苦苦战斗了半天，最后任务居然以这种方式“失败”了。

不得不说的是，“《怪物猎人》系列”丰富的道具设定还是为人称道的，无论是封锁怪物视线的闪光弹，还是破坏怪物听觉扰乱其行动的音爆弹，都是每个想要在蛮荒的大狩猎时代生存下去的猎人必须熟练使用的。但是道具虽好，如果使用不当的话，往往会得到一个意想不到的结果，而且这种结果大多数都是让人欲哭无泪的。笔者在刚成为猎人那会儿，有一天在道具箱里无意中合成了一颗名为回家玉的陌生绿球，看说明上写着这颗绿球能神奇地将猎人在一瞬间送回大本营。显而易见，这种珍贵的道具是在危急时刻帮助广大猎人在千钧一发的关头避免上了猫车而设计的，但是无知的笔者脑子里当时就闪过一个邪恶的念头，下次和搭档王斌一起联机狩猎成功后，等这小子准备下刀从怪物的尸体上剥取素材时，一颗回家玉扔过去……

Where is my cat?

“呼呼，终于来到洞穴了！”少年猎人牧仁带着他忠实的牧羊犬——哦，不对！是狩猎猫铁木京经过艰难跋涉，追击负伤逃走的怪物来到了雪山的山洞里。虽然不久前刚刚经历了一场九死一生的恶战，但牧仁还是显得信心十足。

“那家伙已经伤痕累累坚持不了多久了，俺的第六感强烈的告诉俺，待会儿它肯定会逃回这个洞穴睡觉养伤，俺们先埋伏在这里。”牧仁兴奋地布置着战术，“铁木京，到时候你举着爆弹冲上去吸引轰龙的注意力，当那头白痴向你发动攻击露出破绽时，俺会用这种究极的穿甲流弹打爆它的头。

“别害怕，铁木京。”牧仁端起轻弩几发散弹将洞穴中几只嘎嘎乱叫不知死活的白速龙迅速清理掉，“你要相信俺的枪法，轰龙连你的一根毫毛都碰不到就会被俺爆头。这个战术绝对是完美无缺万无一失的，只要打倒了轰龙，俺们就成了村里面令村民刮目相看的强大猎人了，村长再也不敢小瞧俺们了。”

奇怪，今天铁木京怎么这么安静？往常只要一给它布置吸引大型怪物的危险任务，这胆小鬼就会喵喵乱叫发出强烈抗议的声音，这一次居然一点意见也没有，太反常了。难道？莫非……就在牧仁充满疑惑时，轰龙庞大的身躯砰地一声从天而降，打断了牧仁的思考，这只敏感的怪物凭借发达的嗅觉马



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

上发现了等候已久的牧仁，先前在雪山深处双方已经交过数次手，打得你死我活。

正所谓仇人相见分外眼红，轰龙竖起半个身子发出一声巨吼。

“好机会！上，铁木京！去吸引它……”斗志昂扬的牧仁突然呆住了，他发现身旁的雪地上空空如也，不知道什么时候铁木京这胆小鬼早已猫地潜逃了。该死，难怪今天给它布置战术时如此安静。

惊慌失措的牧仁刚想转身逃跑，轰龙的血盆大口已经随着龙车扑面而来……

狩猎猫的加入可以说是《怪物猎人2G》最大的亮点，有了猫猫的陪伴，让以往没有条件联机只能单枪匹马苦斗的孤独猎人在狩猎时不再寂寞。勇敢无畏，英勇善战的猫猫在战场中的活跃也帮助许多初出茅庐的新人渡过了不少难关，于是愈来愈多的猎人为了在这个艰难的《2G》时代生存下去，提高狩猎的成功率，不约而同地在猫婆婆那里雇佣了各种不同性格身怀绝技的狩猎猫做为战斗的搭档。

一般来说，绝大部分资深猎人和自己的猫猫在狩猎时都会配合得相当到位，能轻而易举的斩杀怪物完成任务。可凡事都有例外，一些武功平平、修炼不刻苦的菜鸟猎人喜欢耍小聪明，侥幸将狩猎的成功与否寄托在弱小的猫猫身上，并不是自己全力以赴与怪物正面交锋——这种没出息的猎人狩猎时往往事与愿违，战斗中苦不堪言的猫猫经常招架不了几回合就败北钻地潜逃了，而那个没有真才实学的笨蛋主人失去了小猫的帮助，面对怪物疯狂的攻击毫无还手之力，只能任怪宰割。



狩猎猫的帮助对于猎人来说有时的确必不可少，但是一味的把希望寄托在猫猫的奋斗上，而不是自己努力提升技艺，到头来是绝对无法成为一个真正的高手的。更别提怎么去完成G级任务。

《怪物猎人2G》已经推出了很久，不知道不久的将来《怪物猎人3》会不会与我们再次相约PSP。听说游戏中标志性的人气狩猎猫也将被奇面一族的少年替代，还有更多的新怪物等着与广大猎人亲密接触，展开更多的战斗。古人常说失败乃成功之母，在《怪物猎人2G》时代经历的这些“非典型”失败的花絮，会不会给广大猎人在新的狩猎时代带来更多的启示与成功的契机呢？

属于我的黄金太阳

文 南庆亚

1 第一次缘遇

初中时就开始看《掌机王》了，那时候我就好像着了魔，疯狂地被GBA的魅力所震撼，于是那时候的我就有了一个重要抉择——GBA一定入手！

就是这样，为了能够存上钱买一台心仪已久的掌机，我不知道受尽多少饥饿痛苦，那时候的我几乎每天都是憔悴的，以至于许久不见到我的亲友们都以为我病了。终于，在自己的不懈努力下存够了钱，当时又临近暑假，购机计划眼看着到来的时候，我却遭遇不幸——我的存折卡丢了，这无疑对我来说是一件重大的打击。所幸我的父母之前知道我存钱的目的，在得知我的遭遇后说，如果我这次期末试考得好的话就给我买。为了那个GBA我可是拼了命的努力啊——最终，我的成绩单成功向爸妈要了1200元。

经过了长期看书积累的购机经验，加上1200块钱，带上自己的喜悦心情，我疯狂地奔进了电玩店，和BOSS商讨好价位后，属于我的第一台掌机入手了！兴奋不已的自己，拿着手的爱机刚准备离开时，却被BOSS喊住：“你不要游戏么？”突然我的脑海中意识到，我最想玩的是《牧场物语》：“老板，我要一盘《牧场物语》。”“那个刚被人买走。”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



就碎了……也是从那以后，我发誓再也不在公共厕所里玩掌机了。

由于卡带的“流失”，加上生活拮据，我不得不放下GBA，转眼间，这个一半快乐一半寂寞的暑假就结束了，本来还想拿着GBA和《黄金太阳》去同学面前炫耀一下的想法，也就此终结了。不过这并不意味着我与《黄金太阳》的缘分已尽，就在那个暑假，被我鼓动很久的同学阿昕也买了GBA，不过由于开学的原因他的老妈没收了他的掌机，可是那家伙还留了一张D卡没有用处，于是就借给我。

接到卡的那一瞬间，我彻底疯了，竟然也是《黄金太阳》！我都不敢相信自己的眼睛，看了看他的进度居然和我也差不了多少，于是我们也就在一起研究：如何配精灵啊、如何过那个灯塔迷宫啊、罗宾的头像真帅啊、加鲁西亚绝对还有其他的秘密……不过那游戏的结局也最终被我们看到了，但即便这样我们也不甘心，我们又更改了只是看结局的目标，转到了看看能不能达到Lv.99，也就是由于天天那样专注，我们俩的学习成绩直线下滑，可怜的我被老妈发现了之后，也难逃GBA被没收的结局。

听了这个消息后，我难免有些不快：“那你给我推荐几个游戏吧……”于是老板给我拿出了《勇者斗恶龙》和《黄金太阳》：“这是刚换回来的，很不错的游戏。”自己当时并不喜欢RPG，可是又迫于无奈，因为我们这个小城市里就那么一家电玩店，对比之下，我选择了后者——《黄金太阳》。

2 不可分割的伴侣

获得了属于自己的掌机和游戏，当然是爱不释手，整个暑假都是与它做伴，尤其是那有着出色的游戏画面、令人振奋的音乐、让人感动的剧情、经典美妙的游戏系统于一身的《黄金太阳》，更让我着迷得不得了，每天都是起早贪黑地为了看到那个结局所努力着，即便就是上厕所也不会放下手中的乐趣，因此我也遭遇了一件伤心的事情。

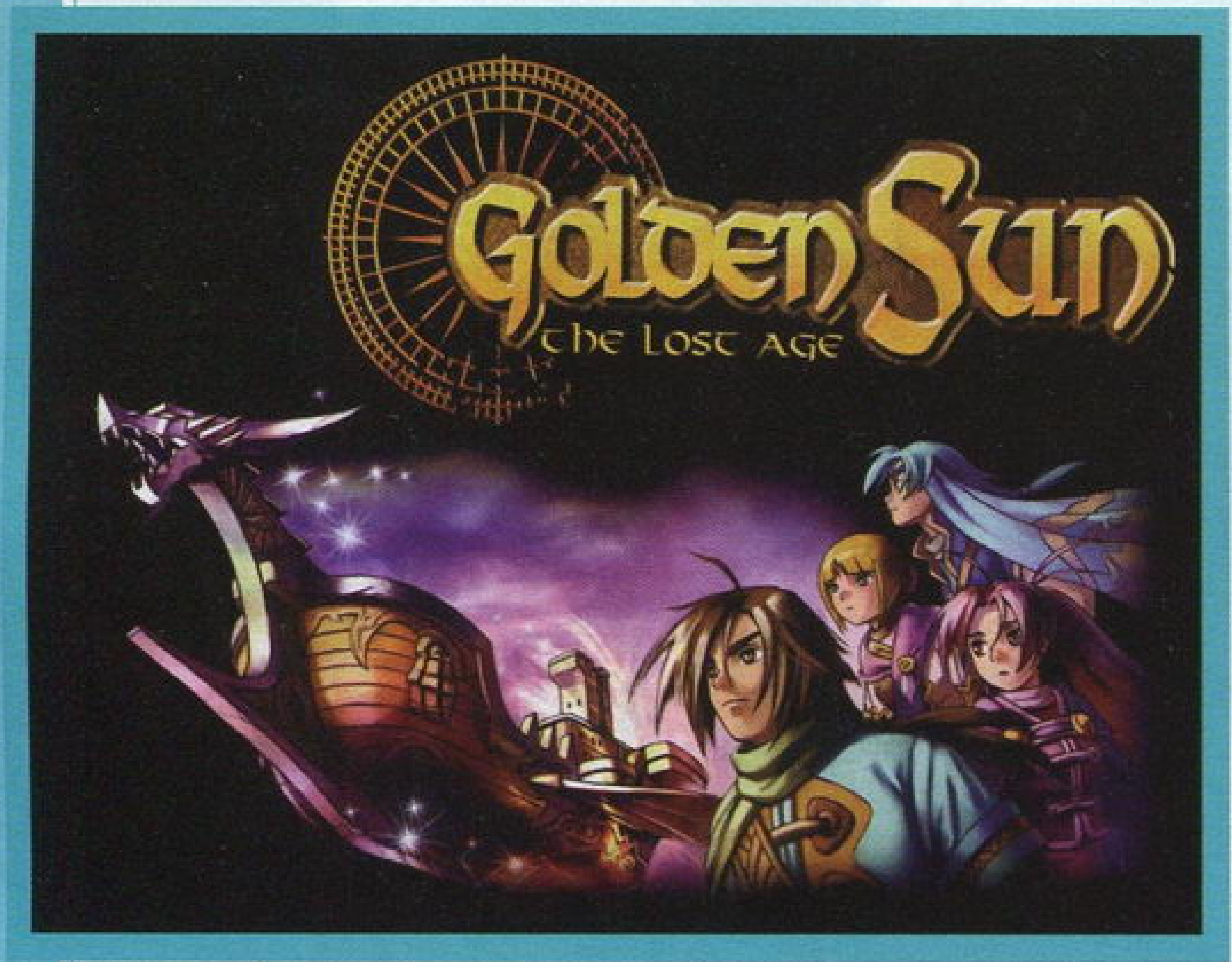
大家玩过D版的都知道，那些D版游戏卡带很容易出现存档错误，但是BOSS教了我一招，就是吹那个金手指槽就可以解决了。有一次我在街上突然感到肚子不适，于是钻进一间WC，无聊的我准备趁这时间消遣消遣，可是开机准备玩的时候，发现倒霉的我也遭遇了那个存档错误，于是就按照BOSS教的方法拔出卡带——悲惨的事情发生了，由于我的卡插得比较紧，于是用力一拔手一滑，卡带掉入了厕所，我整个人都疯了，马上就要看到剧情结尾了，我的心瞬间

3 另一个缘

就这样，我的GBA直到初中毕业才被解禁，可是那时候的GBA已经不如当年那么火了，即使那上面依然有很多经典的游戏，我也难以抵挡住PSP和NDSL带来的诱惑，在这样的形势下，我也不得不选择换一台掌机了，可是同样都很吸引我的掌机之间真的很难抉择，在网上搜了很多消息，查了很多资料，也都不能做个结论……我忽然想到GBA上还有《黄金太阳 失落的时代》没有接触，而网上又盛传《黄金太阳DS》即将上市，于是我给了自己一个决定——NDSL！

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

www.plumbook.cn



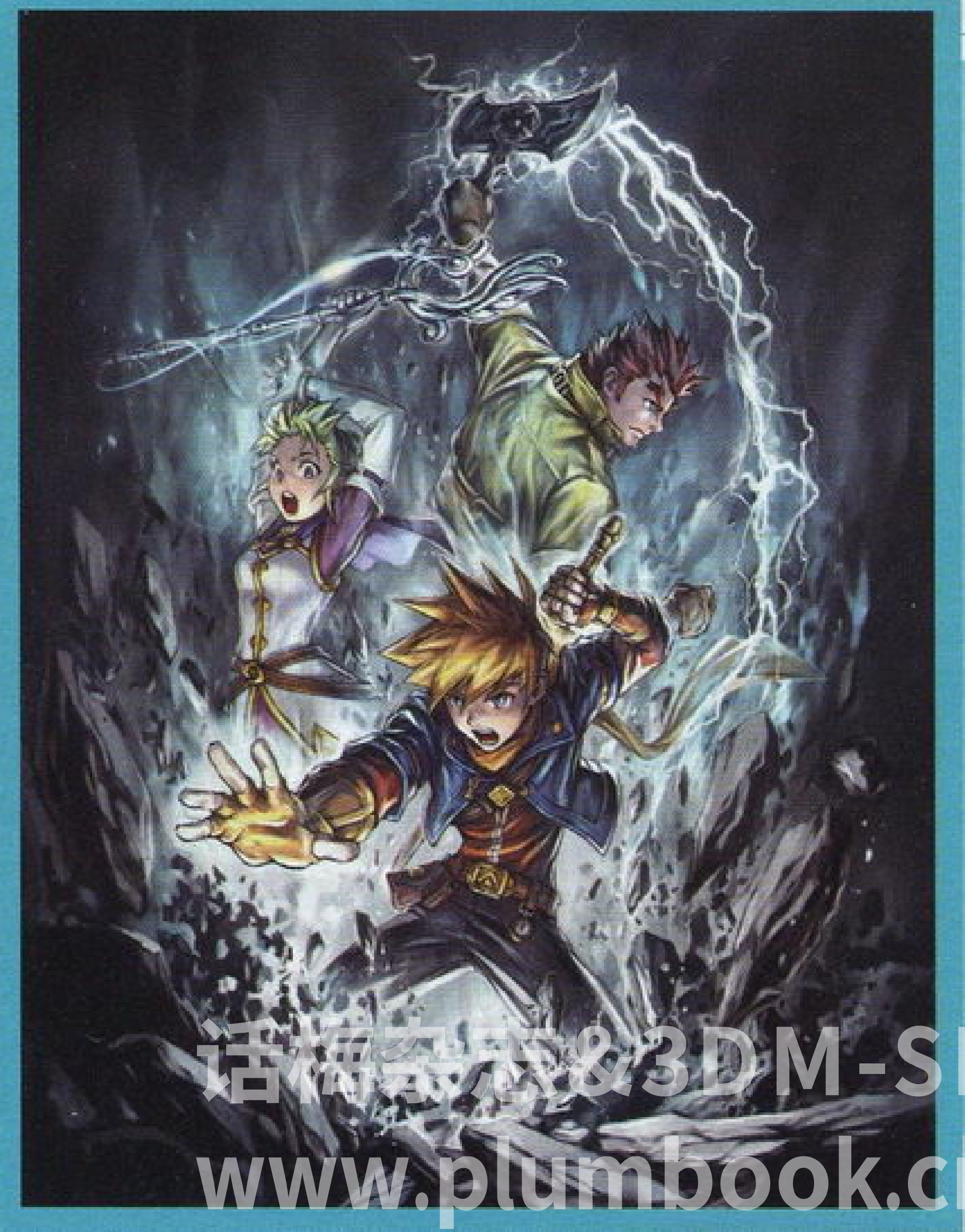
难有一个能够像玩《黄金太阳》一样全身心投入进去的，于是我一直在等那个《黄金太阳DS》，就这样一直的等待，直到有一天听说制作《黄金太阳》的小组解散了的时候，我的心真的受伤了，或许这就是期望越大失望越大吧，说实话，没有《黄金太阳》的陪伴，我的游戏热情降了很多，可是我还是会继续等待，就好像再等待一个女友的回归，很痴情，很专一。

我的《失落的时代》是在NDSL上完成的，因为在买NDSL的时候我忍痛割爱的卖掉了GBA（如今很后悔），这不得不说是让NDSL的作用减少了很多，由于沉迷《失落的时代》，很多人让我给演示NDSL的那些触摸和麦克功能的时候，我都不屑一顾，毕竟我太想看到故事的结局了，最终经过长时间的努力终于将《失落的时代》彻底通关，不过这么一来，我的NDSL却又不知道玩些什么好了，一切NDS大作我都试过，可是很

或许这就是一个简单的故事，简单得从相遇到不可分割再到对它的期待，一切的一切都像是一个注定的缘，《黄金太阳》带给我了快乐，带给我了悲伤，带给我了和朋友一起游戏的乐趣，带给了我一个不能忘记的生活，不是吗？生活其实有时候就是一个追求，我会对《黄金太阳》一直期待下去，也希望有一天它能够再一次出现在我的面前，再一次做一个属于我的《黄金太阳》。

后记

或许不是因为当时没有《牧场物语》的缘故，我也无法与《黄金太阳》相遇；或许不是卡带的丢失，我也无法意识到自己是多么喜爱《黄金太阳》；或许不是这么执着的话，我也无法让自己做一个满房间都是《黄金太阳》的海报、网站签名档也都是《黄金太阳》图片的粉丝。2009年的E3终于公布了《黄金太阳DS》将于2010年在北美发售，这对于我来说无疑是个超级的大好消息，也一直期盼着2010年的早日到来。由于本人是第一次写稿子，又因本人不才文笔不好，很多不足之处还请大家多多包涵并予以指出，最后愿所有的玩家都能够找到属于自己的“黄金太阳”！



话梅窝藏&3DM-SMV
www.plumbook.cn

玩家点评

NDS 个性时尚女生模式

◆厂商：Nintendo◆类型：SLG

评论人：sapw

评分 9

本游戏虽然是任天堂为数不多的经营类游戏，却将各种元素融合得很好。由于采用了6头身比例，人物建模马马虎虎，受到机能限制，3D画面最多能得到不刺眼的评价，而且近距离观看颗粒感严重。不过各位美女们表情很丰富，小动作比较多，看上去很可爱。

游戏的目的就是成功创办一个自己的服装店，按照每位顾客的喜好，为她们挑选服装——说来很简单，但服装的品牌有高档低档之分，而款式又分为16种。要想一眼看到顾客，就能分析出她身上的品牌，还是需要下一番功夫的。不然看到预算满满的客人空手而归，心里也会有些遗憾吧。游戏商店中还出售眼影、口红和睫毛膏，可以修改发型和改变发色，而且商店出售的衣服也会直接放在自家的衣橱中便于随时穿戴，作为女孩子，每天打扮一下，漂漂亮亮地去商店里接待客人，也是乐趣之一。



游戏进行到一定阶段需要参加服装比赛，这给游戏更增添了一份挑战。有时候客人还会在特殊的日子里邀请主人公出去玩、听演唱会等等游戏活动，这时还会有记者为主人公留下照片做纪念了……丰富的生活，为原本日复一日地经营增加了不少挑战和惊喜。

如果为游戏挑缺点，那就是可以选择的场景、音乐和化妆品比较少，导致最后阶段手中还有大把的钱无处花。不过相信下一作可以做得更好，比如加入恋爱等新元素。推荐给各位喜爱时尚、关注时尚的玩家们。

PSP 铁拳6

◆厂商：NBGI◆类型：FTG

评论人：狼酱

评分 9



继《灵魂能力》后，NBGI的另一3D格斗招牌系列《铁拳》的最新作《铁拳6》终于如约降临PSP。NBGI的移植功力还是一如既往地深厚，除去闯关模式和一些细节外，这款PSP移植版近乎完美地重现了家用机版的风采，从极高的流畅度到复杂的场景构建，从丰富的角色到极具深度的系统，均可令玩家感受到制作者的诚意。值得一提的是，每位角色故事模式通关后的高质量CG也得以完全保留，不少幽默的桥段都可以博得玩家的会心一笑。曾大受好评的换装系统依然存在，更加丰富的素材也使装扮出独一无二的角色成为玩家战斗之余的别样乐趣。

在FTG最重要的手感方面，本作完全可以令诸位“老铁匠”满意，尽管PSP方向键不合适格斗游戏的问题已是老生常谈，但只要稍作适应，想要在对战中打出一套华丽的浮空连技甚至使出“四电风”之类的高级技巧也不是什么难事。另外，作为掌机平台的优势所在，本作的无线联机功能保持了前作《暗黑复苏》的高水准，对战中基本不会发生延迟或掉帧等影响心情的状况。

要论缺点的话，恐怕最为玩家所诟病的就是移植版画面上的缩水。相比《暗黑复苏》，本作的画面要相对粗糙不少，这一点在人物建模的表现上尤其突出。多边形数量的减少和贴图质量的下降，使得游戏角色的表现力明显下降，甚至给人一种“模糊”的感觉。大概是由于机能所限而为了保证流畅度的无奈之举，然而瑕不掩瑜，画面问题并不妨碍本作进入“精品”的行列。毕竟对于《铁拳》玩家来说，能够在方寸之间享受到那份原汁原味的爽快对抗才是最重要的。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

掌机迷&3DM-SMV
www.plumbook.cn



最近在吃饭方面真是出了大问题，中午常去的食堂宣布在2010年停业，晚上常去的一家烧腊店关门，另一家快餐店又整顿装修，这一来我和乌冬有一半的时间都不知道该去哪吃饭了。去年的时候也遇到这样的问题，是不是到了年关就会这样？无奈之余动起了自己做饭的念头，不过看看平时加班的时间和自己两年多没摸过锅碗瓢盆的手，想想还是放弃了。最后抱怨一句：为什么又贵又难吃的饭馆都比好吃实惠的饭馆活得长呢……

栏目主持：盲先知

NDS 美版

塞尔达传说 灵魂轨道

Legend of Zelda Spirit Tracks

秘技

抓兔子

在剧情进行到一定阶段后，玩家会收到抓兔子的委托。之后在火车行驶地图上会随机遇到躲在石头后面的兔子，开炮打中石头后会进入抓兔子的迷你游戏。累计抓5只兔子后可以获得一个提高生命最大值的大心，而在累计抓到50只之后可以获得剑术卷轴，能够使用剑气攻击。



美版

游戏王 5D's 双重战力4

Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 4



解锁人物

在游戏中达成一定条件后可以解锁隐藏人物。

人物	解锁方法
Dark Signer Carly	完成Jack的故事模式
Dark Signer Kalin	完成Yusei的故事模式
Mimicry	完成第一页所有的故事模式

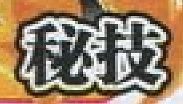




美版

铁拳6

Tekken6



胜利姿势

在战斗获胜后，玩家按住LP、RP、LK、RK或是几个键位的组合，就可以摆出特定的胜利姿势。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版 交叉财宝

クロストレジャーズ

金手指

GameID：BDNJ ea75b86e

按SELECT金钱最高
94000130 FFFB0000
020B4270 0098967F
D2000000 00000000

精神最高
12188CF2 000003E7

力量最高
22188CF4 000000FF

魅力最高
22188CF5 000000FF

速度最高
22188CF6 000000FF

NDS 日版 光辉圣约3 瞳

ルミナスアーク3アイズ

金手指

GameID：BLUJ 1bf29970

金钱最高
021327D0 0098967F

自由行动时间不减
52201234 E04C3003
02201234 E1A0300C
D0000000 00000000





魔法门 英雄交锋

美版

Might & Magic: Clash of Heroes





GameID：CHNE 56b13d1b

按SELECT+↑资源最高
94000130 FFBB0000
121C1808 0000EA5F
121C180A 000003E7
121C180C 0000270F
D2000000 00000000

金钱最高
121C1808 0000C350

按SELECT即胜利
94000130 FFFB0000
0226A754 00000000
D2000000 00000000

移动最高
94000130 FEFF0000
2226AEF8 00000009
D2000000 00000000
94000130 FCFF0100
2226AEF8 00000000
D2000000 00000000

英雄HP最大
94000130 FCFF0000
1226AE94 000003E7
1226AE98 000003E7
D2000000 00000000

按SELECT+↑英雄法术全开
94000130 FFBB0000
2226AE9C 00000064
D2000000 00000000

跳过敌人回合
94000130 FEFF0000
2226A7B8 00000000
D2000000 00000000



尤歌朵拉同盟 圣剑武勇传

日版

ユグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传



GameID：BYGJ 16e67ff1

按SELECT时间300
94000130 FFFB0000
1211A880 0000012C
D2000000 00000000

按SELECT我方HP最高
94000130 FFFB0000
C0000000 00000004
1211A9FE 00006363
DC000000 00000098
D2000000 00000000

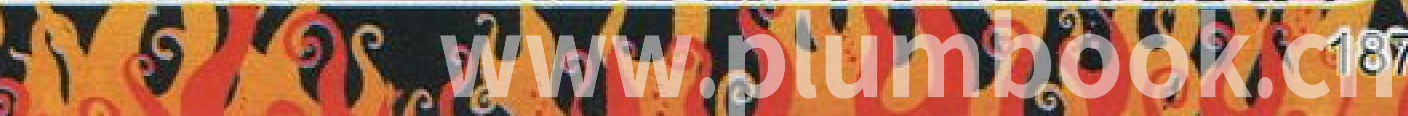
按SELECT敌HP变1
94000130 FFFB0000
C0000000 00000009
1211ACF6 00000101
DC000000 00000094
D2000000 00000000

按SELECT探索点最高
94000130 FFFB0000
021231AC 000F423F
D2000000 00000000

剩余步数最高
94000130 FFFB0000
22123259 00000063
D2000000 00000000



话梅杂志&TGBDM-SVV



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

《王国之心 梦中诞生》是Square Enix继《危机之源 最终幻想VII》、《异说 最终幻想》之后，在PSP上推出的又一款重量级大作，据制作人表示，本作的战斗系统将会是全系列中最为爽快的，并且这次玩家可以操纵三位风格迥异的角色，体验不同的战斗快感。游戏在系统方面的创新程度很高，除了首次出现的指令风格系统外，通过玩桌面游戏来令技能成长的设定也让人耳目一新，而通过和朋友联机，玩家们还可以挖掘出更多乐趣。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年1月					
14日	最后之窗 深夜中的约定	ラストウインドウ 真夜中の约束	Nintendo	AVG	4800日元
21日	真・战国天下统一 群雄们的争乱	真・战国天下统一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
21日	战国时代 Vol.1 主君传	战国时代 Vol.1 主君传	Tasuke	SLG	2980日元
21日	战国时代 Vol.2 军师传	战国时代 Vol.1 军师传	Tasuke	SLG	2980日元
21日	战国时代 Vol.3 猛将传	战国时代 Vol.1 猛将传	Tasuke	SLG	2980日元
28日	勇者斗恶龙VI 幻之大地	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	RPG	5980日元
28日	将棋世界冠军赛 激指DS	将棋ワールドチャンピオン 激指DS	每日Communications	TAB	5040日元
2010年2月					
4日	国夫君的超热血大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	ACT	售价未定
4日	山川出版社监修 详说世界史B 新・综合训练PLUS	山川出版社监修 详说世界史B 新・综合トレーニングPLUS	NBGI	ETC	3980日元
4日	山川出版社监修 详说日本史B 新・综合训练PLUS	山川出版社监修 详说日本史B 新・综合トレーニングPLUS	NBGI	ETC	3980日元
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	SLG	5040日元
11日	猜谜魔法学院DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS 二つの时空石	Konami	ETC	5250日元
11日	龙珠DS2 突击！红绸军	ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军	NBGI	A・AVG	5229日元
18日	堕天使的诱惑×快感指令	堕天使の甘い诱惑×快感フレーズ	Furyu	AVG	5040日元
18日	交响情人梦 欢快音乐时间	のだめカンタービレ 乐しい音乐の时间デス	NBGI	MUG	5229日元
18日	三国志DS3	三国志DS3	Koei	SLG	5040日元
25日	不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐	不思议のダンジョン 风来の西林4 神の目と悪魔のヘソ	Spike	RPG	6090日元
25日	少年忍者 旋风	少年忍者 ツムジ	EA Games	ACT	4980日元
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷・绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷・绊	Alchemist	AVG	5040日元
25日	无限边境 超越 超级机器人大战OG传说	无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ	NBGI	RPG	6279日元
25日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	RPG	5980日元
未定	现代大战略DS 一触即发・军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即发・军事バランス崩坏	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~] ☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
2010年3月					
4日	KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	RPG	5229日元
4日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	RPG	6279日元
11日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	AVG	5040日元
2010年4月					
1日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
2010年春					
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	售价未定
未定	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	售价未定
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	售价未定

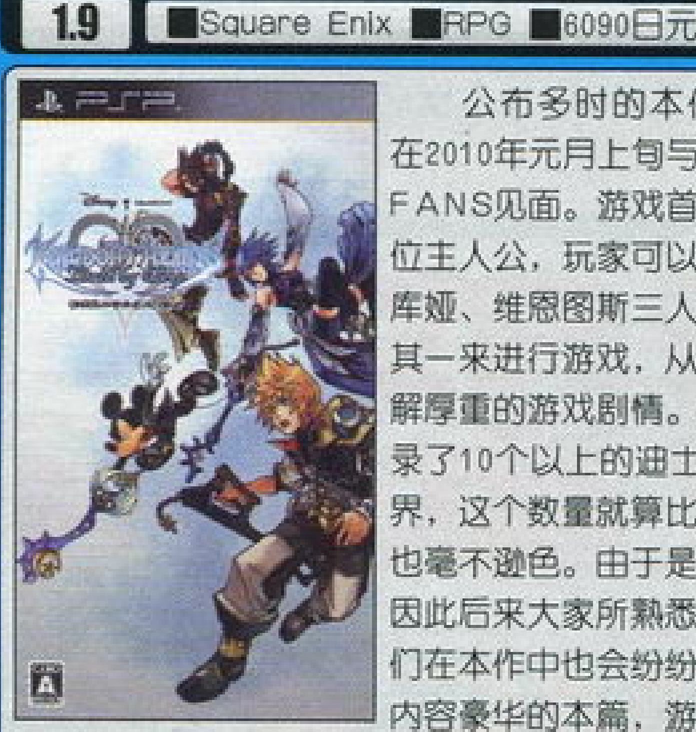
www.plumbook.cn



王国之心 梦中诞生

期待度 S

1.9 ■Square Enix ■RPG ■6090日元



公布多时的本作终于即将在2010年元月上旬与苦苦等待的FANS见面。游戏首次起用了三位主人公，玩家可以从泰拉、阿库娅、维恩图斯三人的路线选择其一来进行游戏，从不同角度了解厚重的游戏剧情。本作中共收录了10个以上的迪士尼&原创世界，这个数量就算比起家用机版也毫不逊色。由于是系列前传，因此后来大家所熟悉的那些角色们在本作中也会纷纷露面。除了内容豪华的本篇，游戏还支持最多6名玩家在专门的原创世界进行联机作战。

最后之窗 深夜中的约定



期待度 A

1.14 ■Nintendo ■AVG ■4800日元



当年大获好评的AVG《许愿屋 天使的记忆》（美版名为：《黄昏旅店 215号房》）在时隔三年之后即将推出这款全新续作，游戏的主人公依然是大家所熟悉的大叔凯尔·海德，这次的舞台搬到了他所租的公寓——位于洛杉矶的老房子西海角。游戏的画面依然延续了前作淡淡的铅笔画风格，游戏方式上除了保留前作的对话和解谜之外，还加入了全新的小说环节，只要不断推进游戏，就可以解禁对应的各章节的小说。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年1月					
9日	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	6090日元
12日	海豹突击队 布拉沃火线小组3	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3	SCEA	STG	39.99美元
12日	战地双雄 第40日	Army of Two: The 40th Day	EA Games	STG	39.99美元
12日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	AVG	39.99美元
14日	铁拳6	铁拳6	NBGI	FTG	6279日元
14日	角斗士 斗士起源	剑斗士 グラディエータービギンズ	Acquire	ACT	5040日元
21日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	ACT	3990日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S·RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	NBGI	FTG	5229日元
28日	11眼 交错	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	AVG	5040日元
28日	天诛 红 携带版	天诛 红 ポータブル	From Software	ACT	3990日元
28日	电击的皮罗德 天空之绊	电击のピロト 天空の绊	Best Media	AVG	5040日元
28日	不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Chunsoft	RPG	5040日元
未定	萌萌二次大战略2	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~] ☆	System Soft Alpha	S·RPG	6090日元
2010年2月					
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	5229日元
4日	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	Konami	MUG	4800日元
9日	但丁神曲	Dante's Inferno	EA Games	ACT	39.99美元
18日	古典迷宫 扶翼魔装阵	クラシックダンジョン 扶翼の魔装阵	日本一Software	RPG	5229日元
18日	100万吨大卸八块	100万トンのバラバラ	SCEJ	ACT	4980日元
25日	拒绝命运！意志之力	のーふぇいと！ ~only the power of will~	Alchemist	AVG	6279日元
25日	实况力量职业棒球 成功传奇	パワプロ サクセス·レジェンズ	Konami	SLG	3990日元
25日	家庭教师REBORN 羁绊组队战	家庭教师ヒットマンREBORN！ 绊のタッグバトル	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG	5040日元
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei	AVG	6090日元
25日	水之旋律2 绯之记忆	水の旋律2 绯の记忆	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4 一年战争	Spike	A·AVG	5229日元
未定	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	角川书店	AVG	6090日元
2010年3月					
4日	.hack/Link	.hack/Link	NBGI	A·RPG	6279日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード·コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计划	日本一Software	RPG	售价未定
11日	真·三国无双 联合突袭2	真·三国无双 マルチレイド2	Koei	ACT	5040日元
18日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
18日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
未定	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	SLG	售价未定
未定	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUGDMENT 神托のウィザード	SCEJ	TAB	售价未定
发售日未定					
未定	传说勇者的传说	传说の勇者の传说 -Legendary Saga-	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日记 13人目の日记所有者	角川书店	AVG	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

自从2007年首届TVGAME游戏大赏举办以来，每年都有数十万玩家踊跃参与到活动当中。现在我们再度邀请全中国的玩家迈入第三届TVGAME大赏，投上您最神圣的选票，让我们一同选出2009年最强、最棒的游戏吧。为了答谢全国玩家们的大力支持，参加本次活动的幸运玩家将获得更丰厚的奖品和意想不到的大礼。



回函表独占奖项

特别旅游奖 3名

我们将抽选寄出大赏活动回函表的3名玩家前往深圳进行读编见面交流活动，并在小编的陪同下进行为期长达5日的深圳快乐旅行。3名幸运读者的来回机票，旅游景点门票以及食宿费用将由编辑部全部承担。3位获奖读者，我们将在春节过后由专人负责通知，现暂定于2010年3月1日～5日被邀前往深圳。我们期待着与您的这次难得的相聚。（本次旅游活动时间可能因旅行社安排而做出调整，再作另行通知）

2009 TVGAME大赏FAQ

Q：什么是"以当地邮戳时间为准"？

A： 我们回函表寄出的截至日期为2010年1月10日，只要您在这个时间之前从您附近的邮局或者是快递寄出回函表，发出地的邮戳不晚于这个日期，都将被视为有效回函表。本次活动各大奖项将从所有有效回函表中选出。

Q：只有寄出回函表才能参加活动吗？

A： 除了填写回函表（注意回函表复印无效），如果您的朋友无法及时买到杂志，或者您购入杂志时间较晚来不及按时寄出回函表，还可以登录www.levelup.cn网站填写个人资料并进行投票。我们将从登录网站进行投票的玩家中抽出3位获得主机、50位获得GTcoupe游戏周边。

Q：还有其他渠道获得回函表吗？

A： 总第242期《游戏机实用技术》（12月28日上市）也将附送本次活动的回函表，请各位玩家提早向各大报刊亭预订。

Q：大赏最评选终结果会影响我参加抽奖吗？

A： 不影响。您完全依靠自己的喜好选出自己心中2009年最棒的几款游戏即可。

主　办： 游戏机实用技术杂志社

媒　体： 游戏机 掌机王SP levelup

注：本活动最终解释权归主办方所有，声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一等奖 5名



次世代主机任选一台

杂志大赏回函表抽选 4 名，网络投票抽选 1 名

二等奖 5名

NDSi主机一台

杂志大赏回函表抽选 4 名，网络投票抽选 1 名

三等奖 5名

PSP3000主机一台

杂志大赏回函表抽选 4 名，网络投票抽选 1 名

参与方式

1.回函表投票

2009 年度"TVGAME 大赏(玩家评选部分)"回函表将随总 242 期《游戏机实用技术》(2010 年 1 月B)以及总 126 辑《掌机王 SP》附送，回函表上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏即可。

回函表填写完毕后，请装在信封中，只要在 2010 年 1 月 10 日(以当地邮戳时间为准)以前寄往以下地址，即可参加抽奖活动。请在信封正面注明："2009 TVGAME 大赏"字样。

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000
注：回函表复印无效。

2.网站投票

您还可以登陆 www.levelup.cn 网站，在"2009TVGAME 大赏"指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。(投票页面计划于 2009 年 12 月 25 日左右正式上线)

活动流程

■总242期《游戏机实用技术》以及总126辑《掌机王SP》2009年度"TVGAME大赏(玩家评选部分)"回函表发布
■总243期《游戏机实用技术》以及总127辑《掌机王SP》2009年度"TV GAME大赏(媒体评选部分)"评选结果公布
■总244期《游戏机实用技术》以及总128辑《掌机王SP》2009年度"TV GAME大赏(玩家评选部分)"评选结果公布
2009年度"TVGAME大赏(玩家评选部分)"参与玩家获奖名单公布

参与奖 GTcoupe™系列游戏周边产品 300名



PS3蓝牙耳机





NDSi 8合1炫彩水晶硅胶套装

Wii fit蓝光充电支架



PSP go 8合1套装

杂志大赏回函表抽选 250 名，网络投票抽选 50 名



X360手柄充电套装



Wii 48合1奢华套装



以上 6 种周边，每种 50 件，共计 300 件，届时随机赠送。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn





PSP 第43辑 12月31日上市

最动漫 第34辑 1月5日全国上市

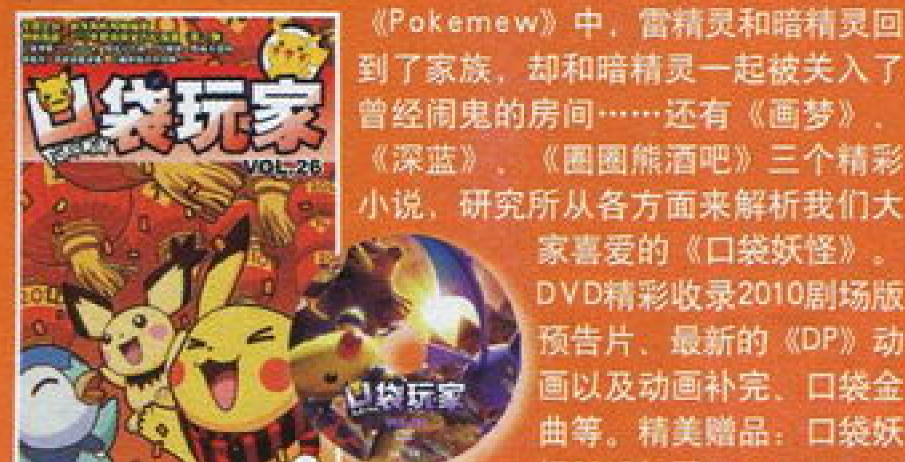
游小说 第33辑 1月4日全国上市

模魂志 第40辑已上市 各地报刊亭均有销售

口袋玩家 VOL.26

224页全彩32开口袋本

本辑我们特别为大家策划了新年新气象的购机购物指南，也为各位口袋FANS带来2010年《口袋妖怪》剧场版的全方位第一弹报道，以及琳琅满目的口袋文具大赏。原创漫画《阳光小小姐》，主角一行遭遇了神秘人物和莫名奇妙的背叛；《Pokemew》中，雷精灵和暗精灵回到了家族，却和暗精灵一起被关入了曾经闹鬼的房间……还有《画梦》、《深蓝》、《圈圈熊酒吧》三个精彩小说，研究所从各方面来解析我们大家喜爱的《口袋妖怪》。DVD精彩收录2010剧场版预告片、最新的《DP》动画以及动画补完、口袋金曲等。精美赠品：口袋妖怪2010年历。



2010年1月4日 全国上市

卡牌·桌游 VOL.4

全彩正16开80页+miniCD

—经典游戏攻略—

更强的控制！《卡坦岛：城市与骑士》扩展包规则和心得简介

古城浪漫游——《卡卡城》玩法心得简介

—热门桌游简介—

矮人矿坑、救生艇、金矿小镇、Mr.Jack

—新栏目 TRPG领域—

如何开始TRPG游戏——从DM做起

DND网络跑团软件MAPTOOL入门手册

—其他精彩内容—

魔法的韵律——万智牌中节奏的概念

魔兽世界卡牌年度冠军赛战报

远征诺森德——《天灾战争》初体验

……

已上市

各地报刊亭、卡牌桌游店有售

幸运抽奖 魔兽世界 珍稀刮刮卡

DVD光盘内容导视

游戏展望台

10款热门新作最新官方影像



大神传 小小太阳
战场的女武神2 高卢王立士官学校
世界树迷宫III 星海的来访者
家庭教师REBORN 绊之组队战
寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊
战地双雄 第40天
像素垃圾 怪物 豪华版
龙穴历险记
谜之房间 主楼
怪物探寻者

随盘附送 实用资源倾情附送



2款PSP ISO
梦幻之星 携带版2
合金弹头XX
4款NDS ROM
光辉圣约3 瞳
怪兽敢死队
魔法门 英雄交锋
极限脱出 9小时9个人9道门

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《Persona3 携带版》OST等着你。

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



火影忍者 疾风传 终极觉醒3
BLEACH 灵魂嘉年华2
合金弹头XX
R-TYPE 战略版2 巧克力行动
交叉财宝
魔法门 英雄交锋
AGAIN FBI超心理搜查官
梦幻之星 携带版2
机动战士高达 高达对高达
NEXT PLUS
光辉圣约3 瞳

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

盛大文学 2009年畅销中文小说精选
乐顺备忘录

口袋特企

名曲《故乡的原风景》之iPhone陶埙软件演绎版

新动一刻

信蜂
犬夜叉 完结篇

《口袋光环DVD》VOL.126 有奖问答题目

盟区战卡 豪华天线版 3名

在《合金弹头XX》的演示中，小编使用的角色在过关时还剩多少条命？

A：0条 B：1条 C：2条

请将本辑有奖问答的答案醒目地写在本辑附赠的选票正面空白处，如果你还有什么话想对《掌机王SP》说，欢迎另外附纸一起寄给我们。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年1月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第128辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 2名 双核动力站

BTP-6385 1名 北通动力堡垒（迷你版）

BTP-6366 1名 北通魔方炫音线控耳麦

BTP-6389 1名 北通动力堡垒

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名

PEGA PSP电池扩展包 1名



PEGA PSP无线耳机 1名

PEGA NDSL 折叠握把 1名

PEGA NDSL 立体扩音器 1名



PEGA NDSL 吉他键盘 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha — GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐 — 威奥数码娱乐综合网站

ezflash — EZflash小组





《掌机王SP》第124辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名

NDS烧录卡



南京市	胡正杰
上海市	李威达
舟山市	任林海
西安市	王世尧
通化市	王思宇
昆明市	肖然

二等奖 5名

耳麦、电池、电源



张家口市	白栎超
上海市	丁顺
南京市	段世淳
大连市	蒋再贺
北京市	朱乾瑛

三等奖 6名



掌机周边

西安市	戴立伟
乌鲁木齐市	黎翔
珠海市	李志武
昆明市	刘阳
梧州市	苏炳锴
沈阳市	朱志桐

《掌机王SP》第124辑 DVD问答—中奖名单

答案：C

上海市	李春波
合肥市	李天骄
北京市	张剑



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最终幻想XIII 官方小说前传（下）

128页64开+精选音乐CD

在心爱的男子和无可替代的姐姐之间
深陷命运洪流的少女究竟该作何抉择？
两位性格迥异的女子胸怀满满的善意
却拥有着相同的不祥宿命
乐天派的金发青年也即将迎来人生的重大转折

制作小组核心成员参与创作《最终幻想XIII》的真正序幕从这里拉开！



1月上旬 全国上市

最终幻想XIII 攻略宝典

大32开攻略本+精选音乐鉴赏

PS3日式RPG旗舰级大作最速攻略本，全流程场景地图，要点、难点一一指出；全新的召唤兽、武器改造、战斗等系统一览无余。大小BOSS具体攻略方法、推荐职业组合更是必不可少，让您以最佳的状态挑战各个难关。支线任务详尽剖析，帮助您在通关之后依旧能充分享受游戏的乐趣。





1月上旬 全国上市

怪物猎人3官方小说

《闪光的猎人》+精选音乐CD

以冬多尔玛为活动据点的年轻大剑猎人莱嘉受到一名狩猎老手到“沙漠之大都市”洛克拉克去增长见识的邀请，于是便和新结识的重弩手克雷斯以及看上去不怎么可靠的单手剑猎人托尔谢一起展开了旅程。从三个人相遇的那天开始，一连串超乎想像的激烈战斗便正式拉开了序幕！

小说最大的特色莫过于采用了《怪物猎人3》的世界观为背景，即便抛开怪物、物品方面的天翻地覆不谈，变化极大的游戏系统也让本书与之前的系列作品之间产生了极大的差异，给人一种全新的体验。另外不得不提插画家布施龙太为小说绘制的插图实在是栩栩如生，为单纯的文字描述增色不少。



1月上旬 全国上市

ISBN 978-7-89476-272-6
9 787894 762726 >

本手册随盘附赠不能单独销售

游戏光环DVD 第39辑

最终幻想XIII 影像特辑

第13度的感动
世界顶级RPG剧情完全收藏
超过500分钟游戏剧情+中文字幕
最高画质逐行扫描480p DVD

特别附赠高清720p游戏影像
体验高清世界的《最终幻想》！

5碟豪华套装
所有玩家均不可错过的新年大礼！



1月上旬 全国上市

ISBN 978-7-89476-272-6

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn